#9'1997

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



Маленькая железная революция

стр. 16–29


Game.EXE
НАШ ВЫБОР


PAR


Intel
MMX





Выиграй
компьютер
с процессором
INTEL
PENTIUM®II



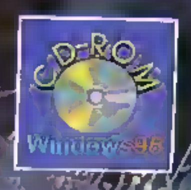












Windows 95®, процессор Pentium® 120 МГц, 16 Мб RAM

GAME.EXE #9'1997

Подписной индекс Game.EXE: 41825
Подписка во всех отделениях связи Российской Федерации

Реклама в номере

GAME.EXE
#9'1997 Подписной индекс 41825

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор, garry1@online.ru), **Александр Вершинин** (новости, RPG, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова** (квесты, ocikal@aha.ru), **Наталия Дубровская** (квесты, dubrovsk@online.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, olegexe@online.ru), **Х.Мотолог** (action, khmotolog@computerra.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@aha.ru), **Гамлет Маркарян** (дизайн, верстка, hamlet@computerra.ru), **Денис Гусаков** (дизайн, верстка, dgusakov@computerra.ru), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д, д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: game.exe@computerra.ru
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261,
e-mail kpressa@computerra.ru)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ



Мониторы Philips Brilliance
Откройте в себе
Леонардо!
BRILLIANCE
HIGH RESOLUTION MONITORS
Что бы вы ни создавали при помощи компьютера, мониторы Philips Brilliance позволят наиболее полно раскрыть ваш талант. Все мониторы этой серии отличаются лучевой трубкой такого качества, что она способна великолепно воспроизвести один пиксель! А это обеспечивает и необычайно высокое разрешение, и равномерную контрастность и стабильную цветопередачу. Выбирайте любой (размеры 15", 17", 21") — и вы не ошибетесь!
DVM Group (095) 913-51-85 (095) 269-17-76
IMAGE (095) 972-23-43 (095) 972-23-63
MAREX (095) 742-50-55 (095) 195-69-83 (095) 195-03-28
ПАРТИЯ (095) 742-50-00 (095) 742-40-00 (095) 913-50-90
MARVEL (812) 325-10-40 (812) 274-16-02
PHILIPS
Изменим жизнь к лучшему.



В каждом из нас живет Морской пехотинец

Верным путем идете, товарищи! Неплохо работаете, неплохо. Интересные темы затрагиваете, животных не забываете - слонов (№7), обезьян (№6'96), червяков (№4'96), вангеров (№4)... Об играх тоже, конечно, пишите - сколько полигонов на Quake, в каких играх звук, а в каких - сюжет...

Словом, почитал я внимательно "EXE", а прежде дорогой единственный и незабвенный "Магазин" и решил поделиться некоторыми нетленными мыслями.

Откровение первое: жанры.

Начнем с квестов. Классические, "чистые" квесты исчезли. Вымерли - вместе с последней антологической крокодиловой слезой Роберты Вильямс (см. ее недавнюю "Антологию"). Нынешние action-adventure радуют неплохой графикой и захватывающим "действом". А потому этот жанр, в его современной интерпретации, будет процветать - как проявление интеллектуальных задатков у "квак-мейкеров".

3D shooters (actions). Были, есть и останутся самыми "престижными" и прибыльными (молчи, Мотолог, молчи!). Вывод: в каждом человеке живет Морской пехотинец. Шутер с первоклассной графикой и красивой музыкой - что еще нужно простому человеку за компьютером?

Симуляторы. Несомненно, будут развиваться и совершенствоваться по мере "взросления" их "старших братьев" - реальных автомобилей, самолетов, кораблей...

Стратегии. Сильно изменятся, простенькие C&C-клоны исчезнут. У стратегий нового поколения будет отменный сюжет, мощная графика, это будут сплавы из экономических симуляторов, варгеймов, РПГ...

RPG. Игры этого жанра "вживутся" в квесты, стратегии и даже в шутеры. RPG - уникальный жанр для честолюбцев, кои в своих "крутых" героях видят себя.

Откровение второе: авторы.

Олег Хажинский - так держать, товарищ! До Хэ.Мэ., конечно, еще далеко (молчи, Мотолог!), но успехи - налицо.

Александр Вершинин - красиво, профессионально, доходчиво. Он "отстирает" даже то, что другим не под силу...

Наталие Дубровская - прямо онегинская Татьяна: печальна, тиха, но с романтическими "происками".

Х.Мотолог (уж. и вел., вел. и уж.) - гад. Большой гад. Но талантливый. Шибко.

Ольга Цыхалова - скромнее надо быть, скромнее. Это Мотологу бурчать можно. Ему вообще все можно. (Молчи, Х.М.!!!)

Привет вам всем!

Юрий "Zippy" Яшин (Москва)

Дайте отдохнуть Quake'у!

Я не очень люблю 3D-шутеры, но знакомый сказал мне, что Quake, который вы все так любите,- это "революция в данном игровом жанре, и вообще..."

Ладно, купил я эту игрушку, поиграл и, честно говоря, она мне понравилась. Но вы, журналисты, любите все испортить! Может быть, это слишком резкий "наезд", но вот уже несколько номеров подряд, если я не ошибаюсь, вы публикуете информацию о всяких там Quess'ex, Quake Rally, Quake Superheroes и т.п.

Понимаю, надо показать все, но ведь это уже невыносимо, и одного раза могло бы хватить за глаза... Я уже смотреть не могу на эти картинки с Quake-подобными играми. Дайте же ему отдохнуть!

Вадим (г. Ишим Тюменской области)



Совет специалиста

Прочитал "Убить Quake" в 7-м номере и хочу поинтересоваться: кто подкинул вам такую массу технической дезинформации? Какой дезинформации? Вот-с:

1. Chasm - это не Full3D! Его архитектурная технология не дотягивает даже до DOOM'a! Уровни АБСОЛЮТНО плоские. Лестницы и то вписаны в ограниченное пространство между полом и потолком. Единственный плюс - изменение положения головы. Да, ребята, явно обыгравшись в Quake, решили его догнать. Весьма приятно сделан свет. Монстры - векторные. Но и все. Эта технология устарела, не появившись. (Коммерческий (полный) Chasm: The Rift будет довольно сильно отличаться от той демо-версии, которую видел читатель и автор этого письма; кроме того, даже он соглашается, что все объекты в игре трехмерны. - Х.Мотолог.)

2. MIP-mapping впервые в играх был применен в Quake, а не в Unreal ("будет применен"). MIP-mapping - технология, компенсирующая потери при текстурировании слишком удаленных плоскостей за счет замены текстуры на уже сглаженную. Пример: в начале Quake, там где три коридора по уровням сложности, сверху расположена арка с надписью "Quake". Если медленно подходить к ней/отходить от нее, то можно найти такое расстояние, когда надпись будет резко изменяться в сторону упрощения. Это и есть MIP-mapping. (И все же для того, о чем говорит читатель, существует специальный термин, тоже, впрочем, включающий аббревиатуру "MIP"... Ту трактовку термина MIP-mapping, которую использовал я, поддерживают, скажем, в Ziff-Davis. См., к примеру, WinBench 3D. - Х.М.)

3. Аппроксимация движений монстров - вещь несостоятельная, т.к. вычисление промежуточных положений вершин полигонов и так уже аппроксимируется. (Тем не менее некоторые разработчики обсуждают такой подход. Это их личное дело... - Х.М.)

4. MOD-формат музыки создан в 1989 году на платформе "Амига", и я очень сомневаюсь, что он будет использоваться в Unreal. Скорее, это будет подобная по реализации, но несравненно более совершенная технология. (Само собой, он серьезно модифицирован, но семейство форматов называется именно так. См. FAQ на www.unreal.org. - Х.М.)

Теперь немного о себе: 20 лет, программист (7 лет), 3D (5 лет), Digital Sound (6 лет), Multimedia (3 года). Разработчик игровых систем. Слежу за мировой игровой индустрией через I-Net уже 3 года. Занимаюсь полной разборкой технологий всех выходящих игр.

На будущее: не публикуйте непроверенные (у специалистов) данные. Это отрицательно сказывается на рейтинге журнала.

CyberMan (cyberm@dol.ru)



Редакция журнала Game EXE и московская компания "КИТ", желая наконец-то поделиться со своими читателями и покупателями материальными ценностями, объявляет конкурс художественной **Quake**-самодеятельности!

Для того чтобы получить один из следующих ПРИЗОВ

Необходимо:



1. Собрать в кулак все свои таланты.
2. Почувствовать себя потенциальным победителем конкурса.
3. Используя любой инструментарий (Q-редактор), создать "уровень нашей мечты" для малоизвестной игры Quake.
4. Протестировать его и удалить все ошибки.
5. Связаться с .EXE и передать туда — до 31 декабря 1997 года! — свою нетленную работу.



Персональный компьютер КИТ Pentium-166MMX/16EDO/2.1Gb/1.44/2MbPCI Virge/12xCD/SC16 bit с монитором View Sonic SVGA 15" (0.28) E655



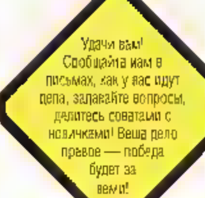
ПК КИТ Pentium-166MMX/16EDO/2.1Gb/1.44/2MbPCI Virge/12xCD/SC 16 bit



Монитор View Sonic SVGA 15" (0.28) E655

При этом каждый отважившийся ДОЛЖЕН ПОМНИТЬ, что:

1. Жюри отличается безукоризненным художественным вкусом, а потому призы получат только достойнейшие Q-дизайнеры.
2. При прочих равных условиях уровням для сольной игры будет отдаваться предпочтение.
3. Как и обещали, в этом номере .EXE в разделе Action под рубрикой "Муки творчества" опубликовано увлекательнейшее 6-страничное сочинение старика ПаЖа, взвалившего на себя тяжкий труд по просвещению начинающих Quake-дизайнеров. Скажем веско и со знанием дела: без штудирования этого манускрипта и точного следования всем советам г-на ПаЖа вам НЕ ПОБЕДИТЬ!





Телефоны: (095) 181-0204, 181-4294
Факс: (095) 181-2433
E-mail: kitcom@dol.ru

EUROPEAN COMP

Наталия Дубровская, Ольга Цыналова (фото)

ECTS, "Верхний ящик" и принцесса Диана

European Computer Trade Show, 7-9 сентября, выставочный центр "Олимпия", Лондон, Великобритания

В Атланту, на E3, мы ездили в июне. Было так жарко, что черное население очень быстро стало казаться нам то ли коренным, то ли загорелым. В Англию, на выставку European Computer Trade Show, мы попали в сентябре и перед зарплатой. Традиция, предчувствия и здравый смысл обещали нам слезы на окнах, сопли с неба и хорошую дозу хваленой английской скуки внутримышечно...

Ох, как же мы ошиблись! Во-первых, там было... скажем так, не слишком тоскливо: ветреная принцесса Диана только что закончила свой самый последний вояж, и якобы уравновешенные англичане так самозабвенно ее оплакивали, что их дикое состояние очень скоро получило название Dianomania. Просто чудо, что к этой мании не добавилась какая-нибудь фобия — Чарльзо- или Queeno-! Некоторое время все балансировало на грани, и Британии явно грозила очередная революция (по крайней мере — дворцовый переворот силами народных масс).

Безумие приняло такие масштабы, что, похоже, весь наличный запас английских слез ушел на поливку Кенсингтонского дворца и окрестностей, и погода все эти дни была просто ослепительной: 20 градусов, голубое небо, золотая листва — и букеты, букеты...

Да и выставка — хотя и маленькая, домашняя по сравнению с E3 — оказалась куда интересней и полезней дикого атлантского шоу. Но лучше обо всем по порядку.

Top Drawer

Слово "домашняя" вырвалось из меня не случайно. Когда мы в первый раз вывалились из метро рядом с весьма облезлым выставочным центром под названием "Олимпия", там еще шла другая выставка — "Верхний ящик". Сквозь распахнутые двери легко угадывались скопления комодов и комодиков и стайки редких посетителей, задумчиво дергающих шкафы за ящички (не только верхние). "Боже мой, куда мы попали?!" — спросили мы себя и друг друга, и совершенно не нашлись, что ответить.

Впрочем, на следующий день комоды дружно погрузились в пузатые желтые грузовички и разбежались по домам. Здание стало напоминать заброшенный вокзал, а наши сомнения быстро приняли форму опасений.

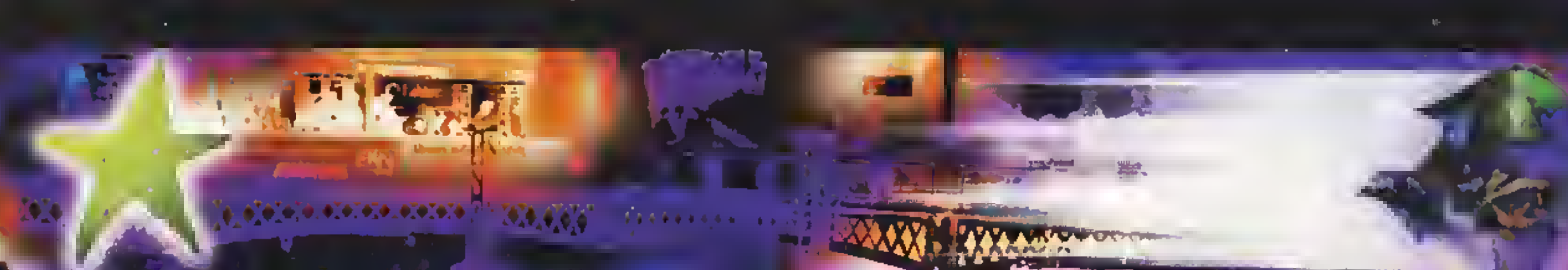
Нормальные герои и почетные гости

Если за жетончиками стоит хвост — посмотри, не открыто ли окошко рядом. Они наверняка его не заметили.

Золотое правило транспортной динамики

Не знаю, почему комоды повели себя так вяло — наверное, они действительно доживают свой век. Когда их место заняли компьютеры, дурацкое вокзалоподобное здание "Олимпии" вдруг стало напоминать одновременно Мавзолей (в его золотые годы) и Кенсингтон-палас (в день похорон экс-принцессы Уэльской): такой длинной и послушной была очередь, и так явно из нее выпирал энтузиазм. Лохматые (и не очень) компьютерщики, бурно обсуждая происходящее, медленно просачивались внутрь, а из метро (пардон, "тьюба") валом валили все новые потребители игровой продукции, норовя и вовсе перегородить улицу, превратив Olimpia Way в Olimpia End.

Полюбовавшись на это безобразие, мы чинно обогнули здание справа — и конечно, там был еще один вход, куда лениво затекали солидные дяди в костюмах и "скромные интеллектуалы" вроде нас. Расслабленная охрана вовсе не норовила сразу огреть настырного посетителя кардридером по голове (что, как мы заметили, неоднократно пытались сделать



измученные девушки у главного входа) — и не прошло и пяти минут, как мы были внутри, и на нас обрушилась плотная волна оцифрованных звуков, не менее оцифрованных залахов и самых что ни на есть электрических колебаний. Я прикрыла глаза, и мне тут же показалось, что я опять в Атланте, а иа улице — кошмарные +40. Тем более что половина персонала была черная. Правда, вторую составляли настоящие чопорные англичане — старушки с перманентом и джентльмены с запонками. Лондон все-таки, а не американские хухры-мухры!



Не пугайтесь! Virgin просто потягивается

Русские пираты в кишках осьминога

E3 — это в первую очередь шоу. Там главное для выставлянта — произвести впечатление. На ECTS люди приезжают работать, и главное тут — поговорить, поэтому апеллировать приходится не к органам чувств посетителя, а к его логике и знаниям. Это не помешало "крутым" участникам поднять такой шум и натащить столько прибамбасов, что повернуться было негде.

У нашей "любимой" Virgin совсем поехала крыша: выбросила свой знаменитый походный шатер (он был, оказывается, не так уж плох), поставила посреди зала огромного надувного осьминога (или что-то вроде того), прорубила в его резиновом теле несколько узеньких и душных проходов, прихотливо разбросала в них десяток экранов — и добро пожаловать, дорогие посетители! Представьте при этом, что аквалангов (или, на худой конец, противогазов) там не выдавали, зато пускали по полу непонятный серый дым; весь осьминог был набит охраной, а при входе стояли редкой непривлекательности создания в белом и настолько без причуд, что смотреть было неловко (зато можно было легко определить их пол — иначе синюшный грим вряд ли позволил бы это сделать).

Именно у этого пакостного осьминога и встретились мы с нашим любимым (на этот раз без кавычек) Тони Уорринером из Revolution Software (прожорливая Virgin — бессменный публикатор Revolution, и это делает ей честь). Неловко переминаясь, Тони неуверенно предложил: "Давайте пройдем внутрь..." — "Нет!!!" — дико рявкнули мы хором, потому что уже проторчали там полчаса, играя в X-Fire от Telstar (тоже публикуемую Virgin), и у меня все еще болела голова. Больше всего раздражали охранники, которые тупо бродили по осьминоговым внутренностям, задевая всех рациями, и было их там не меньше сотни (во всяком случае так казалось).

Мистер Уорринер вздохнул с явным облегчением и занялся созерцанием нашего московского подарочка — Broken Sword I в пиратском исполнении. Ошарашенно повертев коробочку в руках, Тони спросил, указывая пальцем на изящную эмблему (собачья голова на золотом фоне):

— А это что?

— Логотип, однако, — безмятежно откликнулись мы.

— Excuse me... PIRATE'S logo?!! — И глаза у мистера Уорринера стали большими и красивыми.

— Ну да, — небрежно отозвались мы, — а вокруг написано: "Озвучено профессиональными актерами".

— Но это невозможно! — возопил Тони. — У иих не было исходников!

— А ты запусти — и посмотришь, — лениво посоветовали мы британскоподданному, чувствуя себя представителями большой и удивительной страны, где невозможное возможно, и дорога дальняя легка.

Тони запустил и убедился, что нам блоху подковать — что плюнуть, и никто нам за это ничего не сделает. Он уже прислал письмо с подробным рассказом, как вся Revolution стояла на ушах, и как потом прибежали дяди из Virgin и утащили оба диска — разбирать на части. Ну-ну! Дай бог их теляти да нашего волка (на золотом фоне!) съесть!

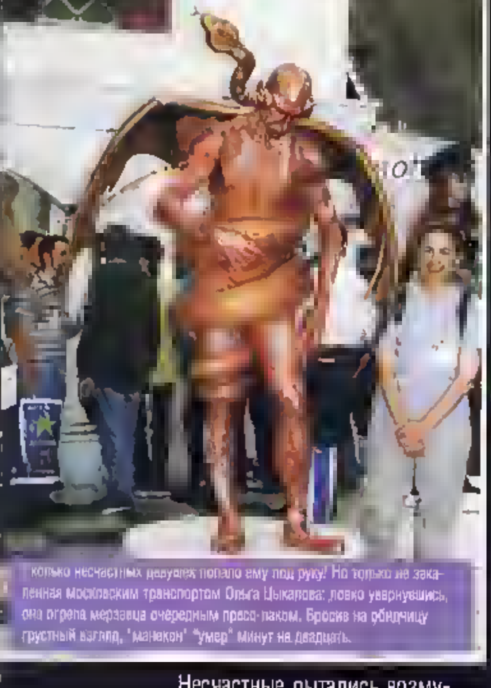
Он живой и щиплется!

Закрутевшая до невозможности Activision, напротив, расслабилась — спрятала таки свой дурацкий безразмерный "Квейк", вертевшийся над стендом на E3 (зато выставила на всеобщее обозрение настоящий Quake 2 и давала всем в него поиграть), и наняла профессиональных мимов, которые три дня напролет исправно... пугали праздношатающуюся публику. Особенно усердствовал золотой чудик из "Хексена" — вот он на картинке (см. на следующей странице). Он был так ловко покрашен и так высокопрофессионален, что один из наших знакомых, тоже побывавший на выставке, как выяснилось, так и не понял, что этот перемазанный бронзовой краской "Хексен" — живее всех живых.

Даже еще живее, скажу я вам! Главным его развлечением было щипать расслабленно торопившихся мимо особ слабого пола за места поинтимней. Дамы (и солидные тети со стендов, и юные веселые посетительницы) дико визжали и начинали метаться, поскольку подобная агрессия со стороны манекена потрясает своей неуместностью и оттого особенно оскорбительна.



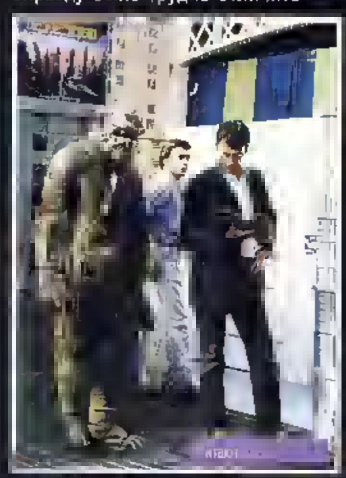
EUROPEAN COM



Сколько несчастных девушек попало ему под руку! Но только не заклеенная московским транспортом Ольга Цыкалова: ловко увернувшись, она огрела мерзавца очередным пресс-паком. Бросив на обидчицу грустный взгляд, "манекен" "умер" минут на двадцать.

Несчастные пытались возмущаться и даже колотить "негодяя" чем ни попадя, но все было напрасно: совершив очередную провокацию, он снова "умирал", и уже никто бы не поверил, что он вообще способен двигаться. Постепенно публика раскусила его маленький секрет, и вокруг золотого греховодника постоянно толпились восхищенные зрители.

А вот и момент слияния виртуального с действительным (дело было на третий день, когда и вправду было трудно отличить

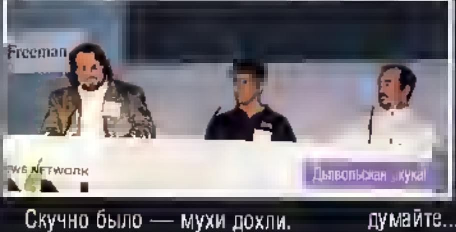


одно от другого): ну-ка, кто из них читает внимательнее? И кто из них вообще способен "читать"?

Нет бога, кроме Diablo

Больше всего нам хотелось, конечно, ухватить за хвост CUC (Sierra, Blizzard & Co, если забыли): хотя бы из спортивного интереса. Хотя на E3 мы уже сделали первые шаги к сближению, нам хотелось вящего. Большой и чистой любви, например.

Для начала мы пошли на презентацию Diablo 2: Blizzard входит в CUC, и мы решили посмотреть, как это у них получается.



Дьявольская скука!

Скучно было — мухи дохли. Утверждения типа "Марксистское учение всесильно, поскольку оно верно" и "Нет бога, кроме Аллаха" всегда утомляют усердного слушателя, ибо абсолютно неинформативны, а когда главный "дьяблолист" безмятежно заявил нечто вроде: "Да какая разница, что за игра? Ее покупают лучше всех и, поверьте, будут покупать!" — Ольга Цыкалова мрачно брякнула прямо в диктофон: "Попсовики-затейники!", испортив таким образом кусок записи и заставив меня минуты две непристойно хихикать.

Все ждали "демы" (иначе зачем бы над президиумом висел такой большой экран?) — и получили нечто тусклое, невразумительное и исключительно смутно-иллюстративное.

Отстрадав свое, мы отправились на поиски нашего старого друга Лео, чтобы напомнить ему о своем существовании и стрясти что-нибудь полезное для нашего замечательного издания.

Мы даже и помыслить не могли, какой подарочек упадет нам в руки с ветвей большой, но плохо систематизированной рождественской елки CUC!

Роберта: вещественный залог невещественных отношений

Замечательный Лео (хоть и был уже полумертв от наскоков наших бывших братьев по Восточному блоку) был, как всегда, любезен и, говоря по-английски, "эффективен". Мы грустно намекнули, что хотим получить что-нибудь ПО-НАСТОЯЩЕМУ интересное — поскольку получить от "Сьерры" что-то просто интересное нормальным порядком невозможно. Легче найти свою карту в советской поликлинике.

Измученный Лео пожал плечами и протянул: "Ну, я не знаю... Хотите интервью с Робертой?" Мы тупо уставились на него, и он объяснил: "Нет, вы не думайте... она там, внизу (мне показалось, еще секунду, и он добавит: "Инкогнито, из Петербурга". — **Н.Д.**). Я вас отведу."

Мы медленно побрели вослед, все еще не веря в реальность происходящего: Роберта Вильямс и "по почте-то" не особо разговорчива, а тут — сама! На выставке! В маленькой будочке! Сидит, демонстрирует избранным King's Quest 8 и отвечает на вопросы!

Все оказалось правдой! Лео пошептался с менеджером, девушка быстро скользнула в дверь, потом пригласила нас — а там... сидела живая Роберта и испуганно улыбалась. Лео радостно убежал, а мы остались наедине с создательницей первой графической адвенчуры в мире и последней адвенчуры, ставшей суперхитом. На экране вертелся King's Quest 8, и смотрела она на него довольно кисло (как и на нас, впрочем. Роберта не любит прессу, это всем известно). Потом нам все-таки удалось ее разговорить (см. интервью ниже), и мы услышали ответ на наш самый главный вопрос:

— Роберта, если бы у вас были абсолютные финансовые и технические возможности, какую игру вы бы сделали? (Вместо этого дебильного восьмого King's Quest, хотелось нам добавить, в котором нет ни изящества, ни доброй и уютной атмосферы, всегда отличавших игры Роберты).

Роберта смущенно посмотрела на нас, потом на экран и сказала:

— Phantasmagoria.

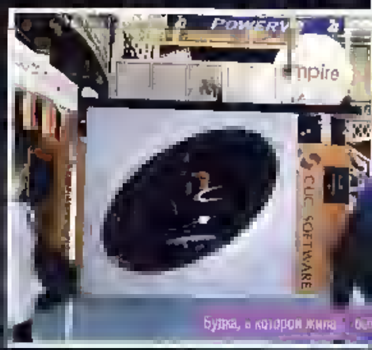
— ?!

— Yes. Phantasmagoria! — Она даже решительно кивнула головой.

Нам стало грустно. Черт бы побрал этот технический прогресс и маркетинговую политику, если они заставили эту милую женщину так страдать! Видимо, все-таки надо ставить на что-то другое... Слышишь, Кен?

Внешность обманчива!

Гуляя по галерее, где собралась масса небольших и веселых фирмочек (по большей части никому неизвестных), мы вдруг увидели нечто, явно заслуживающее внимания: изящную готическую сказку про деву, которую похитил злой алхимик, про замки и заговоры, про секретные ходы и потайные двери... Она так и называлась: Blood and Lace ("Кровь и Кружево").



Будка, в которой жила

Игрушку сделала итальянская фирма Sacis (крупная телекомпания, которая под влиянием моды тоже решила удариться в интерактивность), и мы пошли знакомиться. Все шло довольно вяло — симпатичные девушки, начальники при галстуках... Пока мы не достучались до разработчиков (см. фото ниже).

Нельзя сказать, что в Фабрицио Феррара нас больше всего поразила




Лучшие салоны
Лучшие цены
Крупнейшая сеть компьютерных салонов
ИНФОРМАЦИОННО-СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА: тел.: 935-8891 (7 линий)
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: тел.: 131-4222, 131-4329 с 10" до 22" без выходных
ст.м. "Войковская" Ленинградское ш., 17 тел.: 150-6561, 935-8891
ст.м. "Черкизовская" Щелковское ш.,д.5, стр.1 тел.: 742-9087, 742-9089
ст.м. "Маяковская" Садовая-Триумфальная, 12 тел.: 209-5495, 209-5403
ст.м. "Лубянка" Мясницкая, 6 тел.: 924-2673, 923-4173
ст.м. "Арбатская" 2-й этаж, Новый Арбат, 8 тел.: 913-6962, 913-6964
ст.м. "Проспект Вернадского" ул. Удальцова, 85, корп. 2 тел.: 935-8892 (три линии)
http://www.compulink.ru - оперативная информация по ценам, техническая поддержка, новости, полезные ссылки.
ftp://ftp.compulink.ru - самые последние драйверы и техническая информация по продаваемым продуктам.
http://www.clr.ru - информация о CLR
КомпьюЛинк
Принимаются к оплате все виды кредитных карт

его прическа. Нельзя сказать, что нас поразила сама игра, ее старомодная церемонность. Нас удивило все в комплексе, а когда появился второй разработчик по имени Марко, Ольга судорожно вцелилась в фотоаппарат и простонала: "Пожалуйста, дайте я вас сниму! И напишу, что вы — это те, кто делает Blood and Lace! Пожалуйста!"



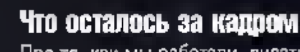
Творцы из Sadia. Этого парня они не трогали — он такой и был!

Удивительная парочка ничуть не обиделась, послушно расселась вокруг скелета, а Фабрицио любезно попросил прислать "материалы", когда они будут напечатаны. Мы не менее любезно отвечали что, мол, непременно. Возможно, именно сейчас синьор девелопер рассматривает свой портрет и думает, что он неплохо получился (во всяком случае я надеюсь, что думает).

Русские красавицы

Наших было много. Мы то и дело сталкивались, торопливо делились новостями, и опять разбегались. Исключение составлял стенд Auric Vision, где сидел расслабленный Александр Копов и пил пиво. На двух или трех экранах крутился уже известный вам "Гэг", и пробегающая публика испуганно тормозила через одного и замирала, вытаращив глаза. К нашему удивлению (так хочется верить в "уникальность" и "специфику" своего национального менталитета!), игра пользовалась явным и несомненным успехом. Особенно усердствовали падкие на "клубничку" немцы: "Продай да продай!". Александр совсем "заборзел" и лениво посылал их подальше, дожидаясь кого-нибудь побогаче. На нашей памяти к нему действительно забегала Virgin — но вот уж кого специфика менталитета, у того специфика! Впрочем, факт говорит сам за себя.

К "работе с прессой" г-н Копов, впрочем, отнесся со всей ответственностью: решительно отставил пиво, расправил свою потрясающую шевелюру (по этой части он вполне может конкурировать с самой Робертой — см. фото) и красиво расположился на фоне экрана с самим собой. Для "Гэга" выставка прошла явно удачно — вот только когда милая "Аурик Вижн" все-таки закончит русскую версию?! "Гэг", ау!



Что осталось за кадром

Про то, как мы работали, писать не интересно. Ходишь, смотришь, играешь... Пашешь, короче. Беседуешь, журналы раздаешь, пробуешь дружить — пар из ушей! Хотя, как бы ни хотелось поприбедняться, полчаса игры во второй Quake или Black Dahlia — не совсем работа и даже, прямо скажем, сплошное удовольствие! Поговорить с Робином Миллером и Ричардом Вандер Вендом, которые сделали ни более ни менее как Myst, было тоже скорее приятно (а главное, почетно), чем утомительно (но об этом — из соображений прижимистости — когда выйдет Myst 2). Тем более что забавное на выставке происходило не только вокруг демонстрационных экранов, но и на них самих.

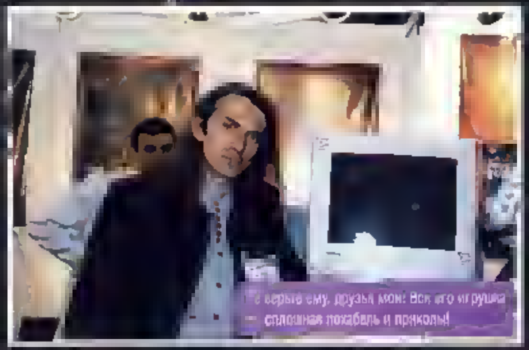
Маленькая Анастасия, принцесса Петербургская

На Fox Interactive мы, например, вообще не собирались — там крутилась исключительно детская муть (и не менее мутные X-Files). Вдруг среди этой мути обозначилось нечто, несомненно заслуживавшее нашего внимания: на экране переливался подозрительно знакомый город, по городу бродила маленькая хорошенькая собачка, а над всем этим полыхала огромная надпись: ANASTASIA.

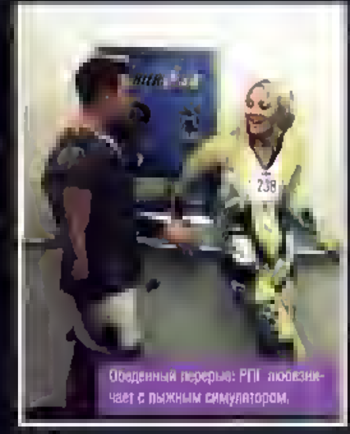
Мы скромно подошли и попросили у увлеченно щелкавшего мышью создателя объяснений. Удивительнейшая история развернулась перед нами!

В суровые двадцатые годы маленькая сиротка Анастасия (уменьшительное — Аня) пытается вырваться из страшного Петербурга (разлапистая Агроба на экране оказалась ничем иным как нашей Северной Пальмирой, да еще эпохи военного коммунизма), чтобы добраться до Парижа, до вдовствующей императрицы (!).

Подлый Распутин (!!) строит малютке разнообразные козни, и помочь ей может только любимая собачка по кличке Пука (!!!) — наше игровое "я"! Подземные ходы, аркадные элементы и прочие адвенчурные прелести обильно украшают это диковинное произведение.


Верьте ему, друзья мои! Вся его игрушка — сплошная похабель и приколы!

Единственное, чего мы там не обнаружили, — так это клюквенного дерева, но, возможно, до этого просто не дошло. Все-таки маленькая "демка"! Зато на тесные улочки, стоглавые церкви и восточные базары мы полюбовались изрядно.



Обеденный перерыв: РПГ любезничает с лыжным симулятором.

Игрушка предназначена детям 6-10 лет и, несомненно, поможет им развить ловкость пальцев и историческое мышление. Мы выразили свое полное одобрение и скромно удалились. Зачем было грузить беднягу фактом, что Распутина убили в 1916 году? Игра-то уже, считай, готова!

Конец романа

Много, много нужного и интересного было на ECTS'97, Лондон, Великобритания! Целых три дня бродили мы там, пополняя копилку знаний и запас полезных знакомств. От грома симуляторов закладывало уши, от английского першило в горле, от грязных поползновений активижиновских живых манекенов развивался нервный тик (меня, например, чуть не расстрелял из автомата ну совсем пластмассовый парень из какого-то шутера. Я честно взвыла и попыталась спрятаться за ближайший компьютер).

Потом все кончилось — как-то вдруг, как верхние ящики из комодов. Понаехали грузовики, толпа повалила в метро, стало скучно, пусто, тихо и солнечно.

Стало очевидно, что нам пора домой: принцессу оплакали, выставка сошла на нет, самолеты в аэропорту "Хитроу" нетерпеливо перебирают шасси.

Следующая выставка в "Олимпии" называлась Ideal Home, и туда уже начинали завозить кухонную мебель. Но об этом в следующем репортаже...

Наталия Дубровская, Ольга Цыкалова

Шаг назад — два шага вперед

Роберта Вильямс: живая легенда как жертвв обстоятельств

*Все вышло как-то очень быстро, а оттого маловразумительно: еще две минуты назад мы были уверены (вопреки здравому смыслу, на зато на оснаве реального опыта), что **Роберта ВИЛЬЯМС** — существо скорее виртуальное, чем реальное ("сказочное животное", как сказал бы добрый Маталог), и уж во всяком случае не "интерактивное". Создательница Mystery House и Phantasmagoria I упорно оставалась существовать в своей сумеречной адвенчурно-квестовой реальности и принципиально не шла на контакт с внешним миром (и, наверное, правильно делала. Не такое уж это веселое место!). Никаких интервью, никаких ответов и приветов — только бьющие раз за разом все рекорды продаж игрушки и редкие фотографии, на которых Роберта выглядела не менее "виртуально": золотистые волосы, черные "испуганные" глаза — и, в общем-то, все. Остальное — дело воображения. ...И все-таки здравый смысл победил. Легендарная Роберта оказалась вполне реальной, на нее можно было посмотреть, она занимала места в пространстве и времени — и даже разговаривала, причем (если ей было интересно) вполне "интерактивно".*

Ох, не люблю я прессу!

Роберта Вильямс: О, вы из Москвы? Я была в Москве пять лет назад, мне не очень понравилось.

Game.EXE: Москва очень изменилась. Стала лучше. У нас сейчас очень деловой мэр.

Р.В.: Да? Очень может быть! Я рада! Я была в свое время в Пекине, и когда встречаюсь со знакомыми, которые были там недавно, понимаю, что мы говорим о разных городах... А что вы хотели бы у меня спросить?

.EXE: Вопрос у нас, вообще говоря, один, но очень большой: Роберта, что случилось с адвенчурами?

Р.В.: А с чего вы взяли, что с ними что-то случилось?!

.EXE: Похоже, адвенчуры превращаются в экшены, и с этим ничего нельзя поделать...

Р.В.: Это неправда! Совсем не правда! Знаете что? Вы играли в "Фантасмагорию"?

.EXE: Конечно!

Р.В.: Ну вот! Есть и другие игры, которые дают представление о том, что такое "adventure game"! Кроме этой (*кивая на экран, где скачет лароподобный прилизанный малый из King's Quest 8*).

.EXE: Да, это так, есть замечательные адвенчуры, но они почему-то не становятся так популярны, как Quake или Tomb Raider...

Р.В.: Ой, ну я не знаю... вы вообще в какие игры играли? Что вам понравилось за последнее время?

.EXE *вываливает на бедную Роберту с десяток названий с комментариями.*

Р.В.: Ой, хватит, хватит, я во все это, похоже, не играла... Знаете, мне не нужно играть, чтобы работать, и у меня времени на это совершенно нет. Мне просто нужно, чтобы в голову пришла пара идей, и тогда я сажусь и пишу игру — свою игру.

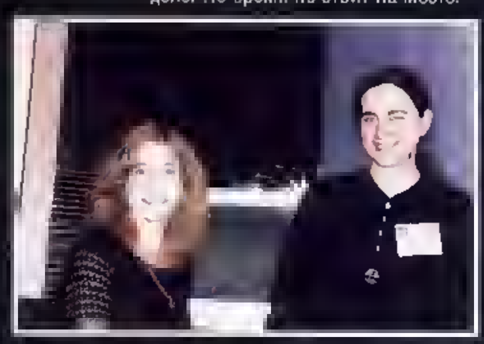
.EXE: Ну вот, а наша работа — играть. В адвенчуры.

Им нужен сюжет

Р.В.: Да я уж вижу! Ну ладно. Я думаю, что корень проблемы с адвенчурами — в демографической ситуации. Вы знаете слово "демография?" (*Тут Ольга Цыкалова, обезображенная высшим гуманитарным образованием, издала легкое шипение, и бедная Роберта смутилась окончательно. Нам же лучше! От смущения наконец-то разговорилась!*)

.EXE: Знаем.

Р.В.: Так вот, демографический состав покупателей изменился. Раньше людям нравилось играть не торопясь. Как в моих адвенчурах, знаете? А теперь покупатели адвенчур хотят, чтобы действия было больше, чтобы оно шло быстрее... Они хотят, чтобы их держали в постоянном напряжении — вот чего они хотят на самом деле. Но время не стоит на месте!



Знаете, что я пытаюсь сделать? Я пытаюсь соединить это все как можно компактнее, если это вообще возможно. Им понравится. На самом деле то, что им нужно, — это сюжет!

.EXE: Возможно...

Р.В.: Им нравится, когда игра захватывает. Когда кажется, что ты и вправду "там"...

.EXE: Все это хорошо, конечно. Но как же психология? В "Фантасмагории" с психологией все было в порядке, хотя вас и обвиняли в ее отсутствии...



P.B.: Психология может быть и в экшене! Должна быть. Что вы думаете о King's Quest 8, моей новой игре?

.EXE: Ну... мы видели ее на E3...

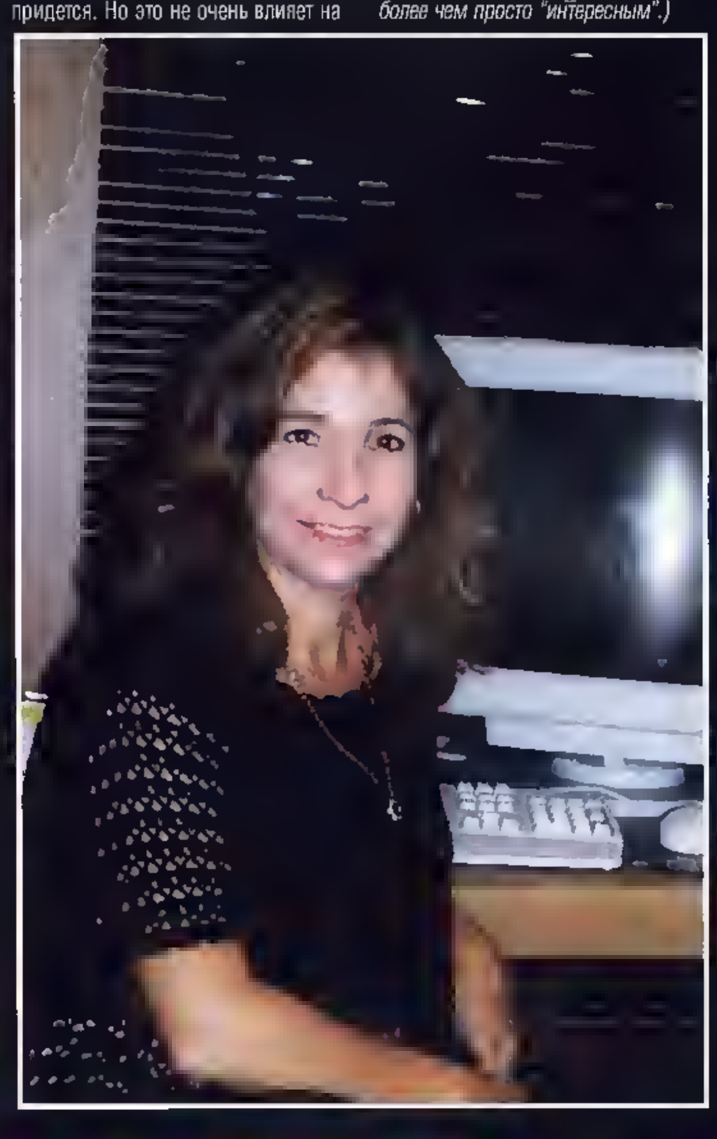
P.B.: Нет, это совсем не то! Теперь она уже гораздо больше на себя похожа. Это экшен, но это все равно адвенчура! Вы играли в Tomb Raider?

.EXE: Да.

P.B.: Это похоже, очень похоже. Только это квест. Настоящий квест. Там есть сюжет, очень хороший, очень глубокий (мне так кажется), там надо с людьми встречаться, с ними разговаривать, есть инвентарь, который надо собирать, пазлы... Единственное отличие — здесь есть драки. Да, драться придется. Но это не очень влияет на сам сюжет. И это не слишком трудно. Драться будет легко, но это делает игру напряженнее. Сюжет есть, но он идет немножко в реальном времени. Знаете, это тоже неправильно — увидел человека, не стал с ним говорить, пошел, вздремнул — а он там все так же и стоит! На самом деле это неверно, без реального времени плохо!

.EXE: Это как в The Last Express... Только графика там, знаете... Как бы это сказать... Посимпатичней...

(Дальше Роберта разговорилась по-настоящему. И оказалась совсем-совсем живой, и мы передаем этот монолог таким, каким он и был — немножко путанным, но искренним и более чем просто "интересным".)



Плетью обуха не перешибешь!

P.B.: Ну вот такая у нас сейчас графика! Если бы вы были на моем месте, вам тоже пришлось бы сжать зубы и молчать...

Когда я только начинала делать игры... Вы помните Mystery House? Ведь на самом деле он выглядел так тоскливо! Но тогда... Да, да, да, вы правы! Графика здесь не та, что в Phantasmagoria или даже в King's Quest 7. Не такая живая, не такая четкая... Но давайте вспомним, что представляли из себя компьютеры, когда я начинала! Сравните Mystery House и Phantasmagoria — впечатляет, правда? И все это только потому, что компьютеры становились мощней, и на каждом этапе я брала свою старую концепцию, концепцию Mystery House, и применяла ее в новых условиях — шаг за шагом, пока это не стало выглядеть по-настоящему здорово...

Все дело в том, что на Phantasmagoria закончилась эпоха двухмерных адвенчур. Они должны быть трехмерными. Спорить с этим — все равно что пытаться остановить время или утверждать, что наука "развивается не в том направлении"... Если я буду делать игры как раньше, я начну просто обманывать себя — с техническим прогрессом нельзя бороться!

Да, сейчас я сделала шаг назад. Какой смысл спорить? Мне придется просто начать сначала (ну, не совсем сначала, конечно...); я сделаю эту игру, а потом шаг за шагом буду двигаться к совершенству — как шла к "Фантасмагории"... Поймите простую вещь: игры должны стать трехмерными! Назад дороги нет!

Вернее, да, да, это шаг назад — я это уже сказала. Теперь я буду идти вперед в этом новом направлении, потом мы научимся делать трехмерные адвенчуры такими же красивыми, какими были прежние, они будут отвечать нашим эстетическим требованиям, и будут такими, какими их хотят видеть геймеры... Пока это иначе — ну, пытаешься изобрести что-то новое, и пока надо просто сделать, чтобы все работало... Я справлюсь, обязательно справлюсь!

.EXE: Ну да, и реальное время еще...

P.B.: А это вообще здорово! Добавляет напряжения — знаете, когда часы тикают, и кажется, что кто-то дышит в затылок... Это сюжету только помогает! Вот, посмотрите на это...

(Тут мы потратили изрядно времени на изучение KQ 8 — эпохалки, символизирующей собой шаг назад на гребне технического прогресса.)

РПГ — квест на переходном этапе

.EXE: Гм-м... Интерфейс-то... того... РПГшный...

P.B.: Заметили?.. Ну, тут мир такой огромный, по нему приходится столько ходить, миллион вариантов, столько всего интересного — другой интерфейс просто не потянет! Раньше в адвенчурах все было распланировано заранее — и как сцена будет выглядеть, и где будет герой, и как он будет действовать... Я десять лет потратила на то, чтобы это как-то оживить, и вот теперь...

.EXE: Да что там, людям РПГ нравятся — и в целом больше, чем квесты. Мы-то к ним прохладно относимся, но вообще они очень популярны...

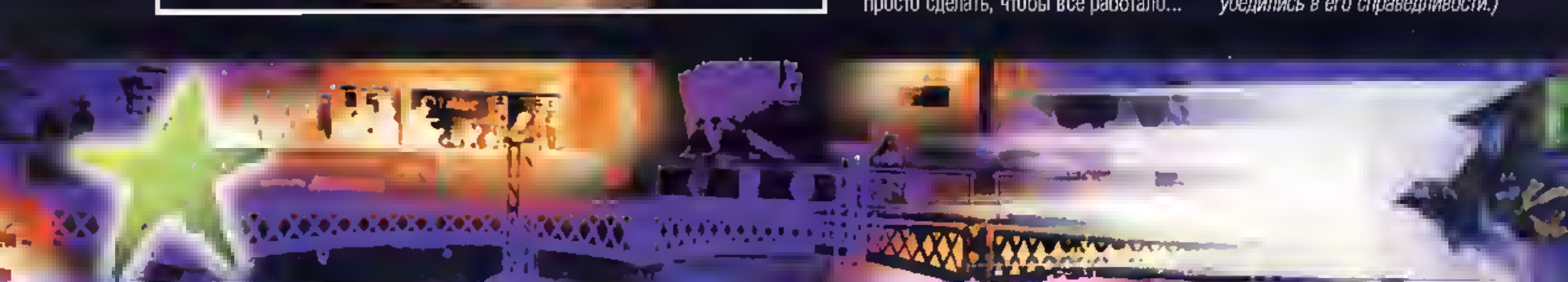
P.B.: Ну, если честно, я РПГ не люблю. Меня от самого принципа воротит. Мой нынешний продюсер — большой их поклонник, ну и... Нет, мне это совсем не по душе. Я вообще не понимаю, что тут может нравиться. Просто не понимаю! Мне эта идея совсем не симпатична: сделать квест, который будет выглядеть, как РПГ!

Ну а он просто интегрировал в игру всю эту РПГешную дребедень и научил меня в ней разбираться. В данном случае, я думаю, это совсем не плохо: ничего не надо придумывать, все очень просто — бери и работай!

.EXE: Словом, это все-таки не РПГ?

P.B.: Ни за что!

(Далее мы еще минут пятнадцать наблюдали разнообразные подтверждения этого "Ни за что!" — и вполне убедились в его справедливости.)





МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!
ВМЕСТЕ МЫ СОЗДАЕМ ШЕДЕВРЫ!
ТАЛАНТЫ ИЩУТ ПОДДЕРЖКИ!
Купим игровые и мультимедиа проекты на любой стадии завершенности.
(095) 946-08-02
SPORT CD
Если Вы любите спорт, то серия SPORT CD издана нами специально для Вас!
ЛУЧШИЕ ГОЛЫ ЧЕМПИОНАТОВ МИРА ПО ФУТБОЛУ
СПОРТ ОТ А ДО Я
АБСОЛЮТНО ВСЁ
Для любопытных! Мы берем какую-либо сторону жизни и рассказываем о ней всё. Если Вы хотите узнать больше - покупайте серию «Абсолютно все»!
СОБАКИ
ТОМ1: СЛУЖЕБНЫЕ СОБАКИ
ИСТОРИЯ ХОЛОДНОГО ОРУЖИЯ
ПИЛОТАЖНЫЕ ГРУППЫ МИРА
МИР АВИАЦИИ
Чудеса Света
Оксфордская Детская Энциклопедия — лучшая энциклопедия для детей. Она будет ценнейшим дополнением к домашней библиотеке каждого ребенка.
ОКСФОРДСКАЯ детская ЭНЦИКЛОПЕДИЯ науки
А Я
КАПИТАН ПРОНИН
ОДИН ПРОТИВ ВСЕХ!
00 ВАРИАНТОВ ПРОХОЖДЕНИЯ, БОЛЕЕ 200 ИГРОВЫХ СЦЕН, ОРИГИНАЛЬНЫЙ САУНДТРЕК.
Первый русский анимированный квест, адресованный исключительно отечественной аудитории. Ажиотажно популярный герой. Новые приключения. Злобные враги. Старые друзья.
Если Вы видели мультсериал о капитане Пронине, Вы, безусловно, купите эту игру, если нет — покупайте не глядя!
WWW.HOMECOMPUTER.RU E-mail: cyberpun@dialup.ptt.ru
Оптовая продажа: Тел. (095) 946-08-02, 945-68-86 Факс:945-69-76
Розничная продажа: м-н «Радиотехника» ул. Новокузнецкая, д. 17/19, стр. 1.
СПРАШИВАЙТЕ У ВАШЕГО АВТОРИЗИРОВАННОГО
в ближайшем ларьке

Клввиатура как фвктор естествекного отборв?!

.EXE: Роберта, вы — человек, который покончил с текстовыми адвенчурами.:

P.B.: Я?!

.EXE: А кто первый домик нарисовал?!

P.B.: Ну... Было!

.EXE: А что вы скажете об адвенчурах с текстовым интерфейсом, которые все-таки изредка появляются на рынке?

P.B.: Эй-эй-эй! Вы же не из этих, которым нравятся текстовые адвенчуры, правда?

.EXE: Да они многим нравятся...

P.B.: Да ну!

.EXE: Возьмем Callahan's Crosstime Saloon — там, в принципе, отличная графика, но по сути... Да "Ларри" тот же...

P.B.: Нашли text adventure!

.EXE: Так интерфейс-то местами текстовый! Совсем!

P.B.: Вы имеете в виду, что слова вводить надо?

.EXE: Хотя бы...

P.B.: Вот они все и не продаются! *(Оставим это утверждение на совести Роберты — нам было вовсе не до статистики.)* Я — реалистка: люди просто печатают слишком медленно. Я печатаю быстрее, чем думаю, вы, наверное, тоже, а обычный человек — он как? *(Тут Роберта быстро повернулась к компьютеру и так колоритно изобразила среднего человека, охваченного мучительным поиском нужной клавиши, что мы расхохотались, сбивая высокий строй беседы.)* Да и вообще люди по большей части думают образами.

.EXE: Так что, по вашему мнению, текстовые адвенчуры обречены?

P.B.: Да уж наверное!

Publicity is Publicity

Время поджимало. Над головой грохотал симулятор, за стенкой какой-то неведомый ансамбль упражнялся в пении в живую. Роберта выглядела усталой, а симпатичная девушка-менеджер уже не один раз нарушала наш междусобойчик, напоминая Роберте о расписании. Пора было и честь знать, поэтому мы спросили:

.EXE: Наш последний, "коронный" вопрос: если представить, что вы обладаете неограниченными финансовыми и техническими возможностями — какую бы игру вы сделали? Для себя?

P.B.: Ну, на самом деле,, если честно... Phantasmagoria. Она мне действительно нравится.

.EXE: ?!

P.B.(решительно): Да. Phantasmagoria!

.EXE: А можно сделать фото? А то ведь никто не поверит,.,

P.B.: Конечно, можно! Паблисити так уж паблисити!..

Каталия Дубровская

Игра года и Железо эпохи

Международная выставка — дела серьезнае! Задалга да ее аткрытия начинается всемирнае шевеление: арганизатары запасают прадукты для банкетав и прадумывают расписание (чтабы никта не скучал и никта не абиделся), планируют где, как и зачем ани будут раздавать свои замечательные призы (нет такай выставки, катарая ни учредила бы хать какага-нибудь, хать самага завалящега приза), а будущие участники и пасетители этага славнага мерапрнятия капят деньги на билеты (или аренду стендав)... и объявляют своих претендентав на те самые международные призы, катарые арганизатары задалга да дабывают из каких-та загадачных призанасных мест, забатлива абарачивают в рыбий глаз и прячут падальше ат глаз пастаранних — да таржественнага мамента.

Настал такой торжественный момент и на ECTS'97, Лондон, Великобритания: седьмого сентября, в отеле "Роял Ланкастер", в семь часов вечера после выставки. Призы зазывно мерцали, публика с трепетом ждала результатов — все было как надо, и банкет перед этим состоялся (правда, не "за свои" туда звали только своих. Халява для прессы ограничилась награждением).

"Спрввкв" годв и грвфикв в стиле "Вуду"

Самой удивительной, на мой взгляд, была номинация "Справочный продукт года" — тут приз отхватил всеми любимый "Микрософт" со своей **Encarta 97** (конечно, Билли как всегда повезло. Московская "Акелла" просто поленилась вовремя представить на суд доброго после банкета жюри свою "Энциклопедию пива").

Одарив Microsoft, строгие арбитры решили пробежаться по "мелочи":

Лучшее PC-железо — ускоритель **3Dfx Voodoo Graphics** (у Мотолога везде свои люди. В данном случае этим человеком был Алекс Вершинин!), Лучшая консоль — **Nintendo 64** (ну, это они сами догадались. Да и не трудно было, прямо скажем! Хотя.., хотя зря они Sony PlayStation обидели...).

Покончив с железом, самое время было заняться тем, что на этом железе крутится, бегает и свопается, — а именно игрушками как таковыми.

Коксоль должнв анать своих героев!

Консольной игрой года стал неумирающий сантехник Марио (**Mario 64**) — символ технического прогресса. Если бы наши водопроводчики развивались так же бурно, в стране никогда не возникало бы проблем с водоснабжением и канализацией! Увы! Марио в неволе не живет! Поговорим лучше о том, что нам по-настоящему интересно, — об Игре года для PC.

Игрой года для PC стала... Игрой года для PC стала... Внимание, ни за что не догадаетесь!.. Стала игрой года.., Года игрой стала.., Если вы подумали не **Tomb Raider**, а Quake, — с вас пять фунтов стерлингов! Лично я сразу догадалась!

Золотая Горбушка за платиковый диск

Надеюсь, вы уже свыклись с мыслью о потере пяти фунтов с. (или устали радоваться своей прозорливости), поэтому я расскажу вам о других призах — о CTW Marketing Awards, специальных буржуйских премиях для тех, кто лучше всех продается.

Этих, которые продаются, было так много, что им дали целых три приза в зависимости от степени



крутости, как на Олимпиаде (конечно, лауреатам просто повезло. Это все потому, что Горбушка… Ну да ладно!): золото получила **Eidos**, то есть наша золотая девочка Лара Крофт (по-моему, всеобщее внимание уже давно должно было довести несчастную спортсменку до нервного срыва — вы в этом еще убедитесь), серебро — **Sony** (за общий вклад в копилку. Она напродавала столько всяких платиновых дисков, что все удивились), а маленький бронзовый призенок достался **Virgin Interactive Entertainment Europe**, за то, что она удосужилась выпустить Command & Conquer & Red Alert.

Прости нас, Лара!

Рынок рынком, а нам куда интереснее было узнать, кто же станет Разработчиком года. Увы, с новостями на ECTS Awards было туго: лучшим разработчиком стала **Core Design**, которая (ты уж извини, Ларочка, что мы опять!) смастерила Tomb Raider'a, которого нам еще придется помянуть, и не раз, а Публикатором года — ну что я могу поделать! — **Eidos**!

И это еще не все! Сейчас вы прочитаете про то, каких призов надавали всякие национальные меньшинства лично от себя, и все сами поймете!

Читатели голосуют, писатели банкуют

В Германии играют много. Очень много. Во все. Поэтому приз получила… Короче, вы меня поняли — она и получила, с двумя пистолетами. Во всяком случае те немцы, которые не только играют, но и читают свой немецкий журнал Power Play, и не только читают, но и шлют туда специальные открытки с "голосованием", решили, что она и есть Мисс Немецкая Игрушка-97. Ну и флаг им в руки! Не они одни!

С немцами согласились загадочная Восточная Европа (отнюдь не в нашем лице, а в лице чешского журнала Level, вернее, его восточноевропейских читателей) и Испания (журнал Micromania). Впрочем, здесь победное шествие повелительницы клавиш и конечностей не получилось — остальные решили пооригинальничать (правда, это у них не очень получилось).

Французы (Joystick) и японцы (LOGIN) вдруг сошлись на почве любви к стратегиям (кто бы мог подумать!) и дружно одарили "Призом читательских симпатий" **Command & Conquer: Red Alert**. Мрачных скандинавов (PC Hemma) и пылких итальянцев (Games Machine), как выяснилось, объединяет кровожадность: они дружно помахали конечностями в пользу **"Квейка"** (id/GT Interactive, разумеется).

Все разбились на группки и парочки, и только дюже умный Бенилюкс (а его там много) взял да и шагнул не в ногу: журнал Power Unlimited возьми да и объяви, что его читатели предпочитают **Duke Nukem 3D** от Formgen/GT Interactive (правда, вряд ли это можно считать признаком избыточного интеллекта или особой бенилюксовой утонченности). Ну хоть свежее веяние, черт возьми! Тем более что они подумывали и о Tekken 2, и о Resident Evil, и о, простите, Donkey Kong Country 2.

Но мы здесь совершенно ни при чем!

Мы в этом действе, как вы уже поняли, участия не принимали (как, впрочем, и Англия с Америкой) — и вовсе не потому, что полагаем, будто у вас, дорогие читатели, нет голоса. Просто, во-первых, не успели сориентироваться (слезно просим прощения — обязательно исправимся, главный уже распорядился разработать соответствующую анкету!), а во-вторых, никак не можем придумать критерии оценки, по которым это голосование проводить. Конечно, единственный здоровый принцип в таком ответственном деле — "А он мне нравится, нравится, нравится!" (которого явно и придерживались "номинаторы") — но все-таки… Тут надо подумать!

Этим мы и займемся — до следующей ECTS времени много! Да и вы подумайте! Одна голова хорошо, а сотни две тысяч читательских голов… ладно, тоже неплохо! Ждем писем.



КАРТИНКИ С ВЫСТАВКИ



Игра в ускоренных тонах

Николай Радовский, Х.Мотолог

...Как-то исподволь, тихой сапой 3D-ускорители втерлись в доверие к нашему изданию и принялись разрушать и без того подгнившие моральные устои. Казалось бы — неприметная железяка, а как легко расправляется с самыми что ни на есть монструозными 3D-играми, делая с ними нечто, не поддающееся пониманию. Проходит всего лишь пара часов взаимопроникающего общения в режиме "25-го кадра", и человек играющий начисто и навсегда забывает о пикселизации, на дух не переносит fps меньше 30, тоскливо жалуется на отсутствие тумана, стыдливо прячет глаза от разноцветных квадратов программно масштабированных текстур. Такова волшебная сила этой золотой железки...

Будем справедливы: главный распространитель новой заразы — 3Dfx. Еще вчера никому неведомая карликовая железно-софтверная компания сегодня у всех на устах. "Сделайте нам красиво и побыстрей!" — вожделенно стонут уставшие от неторопливой и нищенской графики игроманы. "3Dfx и Co!" — дружно отвечают производители игр и примкнувшие к ним торгующие структуры. Именно ради этой марки в компьютерных магазинах подчищают и украшают полки, ради нее и ее клонов производители игр в авральном порядке пересматривают engine'ы и выпускают патчи к своим старым игрушкам, несущим в массы те или иные поправки — от "просто" ускорения работы и сглаживания текстур до привнесения невиданных доселе эффектов. 3Dfx-"заплатки" существуют даже для ненавистного Build Engine'a!..

Ощутив все это и даже слегка переболев, то есть отставив немного в сторону восхищение и прочие положительные эмоции, мы решили, что пора разложить нашу сладко-горькую сагу по полочкам... Что, где, зачем и почему...

Увы, нас пытались остановить, нам активно вставляли палки в колеса: ныне и присно в любимой России и в старушке Москве еще не продаются важнейшие конкуренты 3Dfx: карта на основе чипсета PowerVR PCX2 существует лишь в пробных версиях (именно такую тестировал Брайан Хук из небезызвестной id, интервью с которым можно найти ниже по течению), а на основе Riva 128 выпускаются только AGP-карты, поступающие в Москомпьютерторг концептуально-минималистскими партиями, тут же расхватываемыми страждущими геймерами и геймерицами; наконец, новинка от Rendition, о которой все говорят, пока вообще не доступна, хотя рекламная кампания уже началась...

Впрочем, все это не помешало нам: а) самолично "пощупать" самую распространенную и эффектную карточку современности (угадайте имя), б) копнуть проблему на некую историческую глубину, в) разузнать все (или почти все) о технологических аспектах работы 3D-акселераторов и усугубляемых ими эффектах, г) пообщаться на сей предмет с "заинтересованными" игроделателями, д) послать в стольный город Лондон своего человека, чтоб поиграл в новейшие "ускоренные" игры и е) разумеется, поделиться сокровенным знанием с вами.

Видите, какая обширная программа вам приготовлена?



Они были первыми

Самыми первыми 3D-акселераторами, ориентированными на "бытовые" приложения, в том числе и на игры, были: 3D Blaster VLB от Creative Labs, Diamond Edge и Matrox Millennium. Технология только-только начинала развиваться, поэтому карты-пионеры, по нынешним меркам, были ужасно медленны и примитивны. Millennium не имел аппаратно реализованной функции наложения текстур, Diamond Edge не обладал специальной областью памяти (Z-буфером), а 3D Blaster просто был слишком медленным. Кроме того, все эти акселераторы угораздило появиться до выпуска программного пакета для работы с трехмерной графикой Direct3D, и они не имели серьезной поддержки среди производителей игр.

Второе поколение 3D-акселераторов, которые, собственно, и являются "героями" нынешней "темы номера", дружно и безоговорочно поддерживает микрософтовский D3D, а значит — готово работать с новыми играми. Что и требовалось доказать.

Но кто они, эти властители игроманских дум, новые 3D-ускорители? что из себя представляют? какие технологии используют? какие чипсеты (наборы микросхем) применяют? какие из них лучше, какие хуже? Именно на эти вопросы мы и попытались ответить, аргументировав свои рассуждения, в одних случаях, собственными же исследованиями, в других — опираясь на доступную информацию производителей и независимых западных экспертов.

Новое поколение без ума от Voodoo

Matrox MGA-1064SG

На основе этого чипсета компания Matrox выпускала 2D/3D-акселератор **Mystique**. Чипсет не поддерживает билинейной фильтрации текстур (этот и все нижеследующие специальные термины, без которых в нынешнем разговоре, увы, не обойтись, более или менее доходчиво объяснены во врезке "Эффекты, которые мы выбираем". — **Ред.**) и некоторых других эффектов, за счет чего обходит в тестах по 3D-производительности конкурирующие изделия от ATI и S3. Акселератор Mystique неплох, но только как 2D-, или Windows-ускоритель. Из-за отсутствия поддержки билинейной фильтрации текстур как 3D-акселератор он не имеет будущего.

Недавно появилась новая версия этого чипсета — MGA-1164SG с увеличенной до 220 мегагерц частотой RAMDAC (устройства, преобразующего содержимое видеопамяти в картинку на мониторе) и некоторыми несущественными модификациями. На основе MGA-1164SG Matrox выпускает акселератор **Mystique 220**, ничем принципиально не отличающийся от своего старшего "родственника".

ATI Rage, Rage II, Rage Pro

Акселератор (на одноименном чипсете) **ATI Rage** разрабатывался как конкурент Mystique. Первая версия Rage давно устарела и сошла с дистанции практически незамеченной. Чипсет **ATI Rage II** поддерживает большее количество 3D-функций (в частности билинейную фильтрацию текстур), а по производительности близок к MGA-1064SG. Однако изделие от Matrox имеет несколько большую поддержку среди разработчиков игр.

Совсем недавно компания ATI выпустила новый чипсет — Rage Pro, используемый в серии графических акселераторов **XPERT@Play**. Однако делать какие-либо выводы о производительности этих карт пока рано, поскольку у них не все в порядке с драйверами.

S3 Virge, Virge GX

В отличие от Matrox и ATI компания S3 не выпускает видеокарт на основе своих чипсетов. Самые популярные акселераторы на базе серии S3 Virge производятся компанией Diamond (серия **Stealth 3D**) и рядом других производителей. Акселераторы Stealth пользуются вполне заслуженной популярностью как неплохие Windows-ускорители. Однако их 3D-производительность разочаровывает. Например, версия Descent II для Virge, используя билинейную фильтрацию текстур, работает на Stealth 3D медленнее, чем стандартная SVGA-версия.

На основе новейшего варианта Virge — GX — выпускается 2D/3D-карта **Nitro 3D** (компания STB Technologies). Чипсет GX поддерживает трилинейную фильтрацию, MIP-mapping, эффекты тумана и Z-буферизацию. Но в силу того, что скорость работы этой карты в Direct3D невелика, OpenGL не поддерживается, а игр, использующих собственный API S3D, почти не производится. Поэтому карты на основе этого чипсета не слишком популярны. Кроме того, тот же Nitro 3D обычно комплектуется всего 2 Мбайтами памяти (максимум — 4), что явно недостаточно для 2D/3D-ускорителя.

Rendition Verite V1000

Недорогой 2D/3D-чипсет. На его основе выпускались акселераторы **3D Blaster PCI** от Creative Labs и **Intense 3D** от Integraph. Обладая высокой (для 2D/3D-карт) 3D-производительностью, Verite серьезно уступал конкурентам по 2D-скорости. Недавно компания Rendition анонсировала новую серию 2D/3D-чипсетов — Verite V2000. На их основе Diamond собира-



Extreme Assault — игра гениальная, но и версии, не поддерживающей 3Dfx (скриншот справа), ей кое-чего все-таки не хватает, например фильтрации текстур, их смешивания для большей гладкости (текстуры холмы) и коррекции перспективы.



Эффекты, которые мы выбираем

Процесс построения 3D-изображения

Он состоит из двух основных частей: геометрических вычислений и рендеринга (визуализации). В современных 3D-играх все трехмерные объекты строятся из маленьких треугольников (этот фокус и называется полигональной графикой). Каждый треугольник описывается координатами трех вершин и связанными с вершинами векторами нормали к поверхности. Во время геометрических вычислений треугольники объединяются в трехмерные объекты, которые впоследствии могут быть трансформированы (например перенесены, повернуты и т.д.). Геометрические вычисления чаще всего выполняются центральным процессором, поскольку занимают относительно немного времени.

Основная же функция 3D-акселераторов — рендеринг.

Рендеринг

Рендеринг состоит из четырех основных этапов: растеризации, отсечения скрытых поверхностей, наложения текстур и затемнения. Для рендеринга акселератору передается набор геометрических примитивов (треугольников). Задача растеризации — в преобразовании каждого примитива в набор пикселей.

Чаще всего 3D-акселератору передаются все примитивы, полученные в результате геометрических вычислений. В процессе отсечения скрытых поверхностей определяется, какие треугольники (возможно, частично) заслоняются, а какие видимы. Чаще всего скрытые поверхности удаляются методом Z-буферизации. Каждому пикселю



Хорошо заметна фильтрация текстур.
Альфа-канал позволяет работать со множеством прозрачных объектов...

Картинка-загадка: "Кто первым найдет оптальные эффекты?" (читай врезку внизу).

ется выпускать недорогие 2D/3D-акселераторы **Stealth II**, сказать о которых что-то вразумительное, как вы понимаете, пока затруднительно.

NEC PowerVR PCX1

Недорогой 3D-чипсет, на базе которого компания VideoLogic выпускала акселератор **Apocalypse 3D**. Чипсет PowerVR PCX1 не поддерживал билинейной фильтрации текстур и многих других эффектов. Достаточно пожилой, довольно примитивный, он сильно загружает процессор, и покупка карты на его основе в нынешних условиях не имеет никакого смысла.

3Dfx Voodoo Graphics и Voodoo Rush

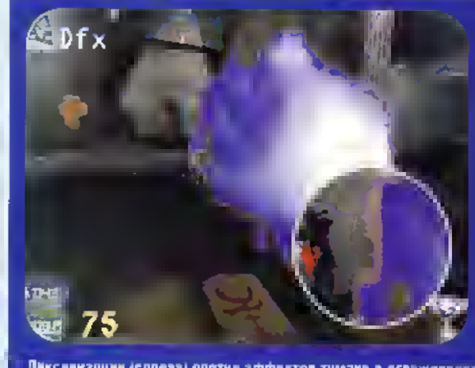
Вот уже год компания 3Dfx производит 3D-чипсет Voodoo. Самые распространенные 3D-акселераторы на его основе: **Monster 3D** от Diamond и **Righteous 3D** от Orchid. Однако новые карты на его основе появляются постоянно и все время дешевеют. Все они отличаются только скоростью установленной на них памяти, и более ничем. У них нет даже BIOS, поэтому выбор производителя вашего 3D-ускорителя — большая условность.

Акселераторы Voodoo Graphics не подменяют основную видеокарту, а лишь дополняют ее. Они совместимы с любым видеоадаптером, имеющим стандартный (DB-15) разъем для подключения SVGA-монитора. Ваш монитор подключается к Voodoo, а SVGA-разъем 2D-видеокарты соединяется с ускорителем специальным кабелем (он входит в комплект поставки любого Voodoo Graphics-акселератора).

Таким образом ускоритель Voodoo Graphics оказывается "между" видеокартой и монитором. При работе видеосигнал проходит через Voodoo без изменений. На полноэкранных играх Voodoo не пропускает сигнал с видеокарты и формирует изображение сам. Поэтому игры, идущие в оконном режиме, этим чипсетом не поддерживаются. Однако увеличение количества разъемов на пути видеосигнала не может не ухудшать качества изображения. Пусть этот эффект не слишком заметен, но он присутствует.

Voodoo получил широчайшую поддержку у производителей игр. Так, на проходившей в июне выставке компьютерных игр E3 практически все разрабатываемые 3D-игры демонстрировались именно на Voodoo (о том, что было на только что закончившейся ECTS, — читайте ниже). А теперь постараемся перечислить основные, на наш взгляд, причины популярности этого чипсета.

1. Voodoo, без сомнения, превосходит по производительности все 3D-чипсеты второго поколения и поддерживает все необходимые 3D-функции, при этом скорость его работы по большинст-





Пикселизация (справа) против эффектов тумана и сглаживания. Впрочем, то же самое сглаживание несколько портит вид магической вважки...

(кроме цвета) ставится в соответствие несколько байтов в Z-буфере — специальной области памяти 3D-акселератора. Для любой точки каждого треугольника вычисляется расстояние до плоскости наблюдения. Далее оно сравнивается со значением, лежащим в Z-буфере. Если это расстояние меньше, оно помещается в Z-буфер, а точка выводится на экран. В противном случае, точка на экран не выводится. Изначально Z-буфер инициализируется значениями, принятыми за бесконечное расстояние до плоскости наблюдения. Если 3D-акселератор не поддерживает Z-буфер, работа по сортировке треугольников по удаленности возлагается на центральный процессор.

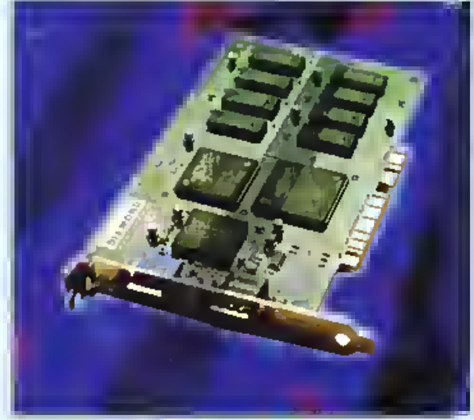
Текстура

Текстура — это растровое изображение, которое, как обои, наклеивается на каждый треугольник. Текстуры масштабируются в зависимости от расстояния до плоскости наблюдения. Обычно разрешение текстур (измеряемое в текселах) не согласовано с видимым размером соответствующих объектов в пикселях, и возникает ситуация, когда экранное разрешение (в пикселях) становится больше, чем разрешение текстур (в текселах). В современных акселераторах для вычисления цвета 'лишних' (несогласованных) пикселей используется метод **билинейной интерполяции** (называемый также **билинейной фильтрацией текстур**), при котором цвет пикселя вычисляется по цветам четырех соседних текселов. В акселераторах следующего поколения планируется использовать трилинейную интерполяцию, дающую гораздо большую точность. (Работающие с программами обработки изображений хорошо знают другое название билинейной фильтрации — blur глубиной в 1 пиксель.)



ву параметров не перекрыта пока никаким другим акселератором.

2. Специально для разработчиков игр 3Dfx выпустила библиотеку 3D API (об API — см. в соответствующей врезке), названную Glide (разработчик — Брайан Хук, интервью с которым вы сможете прочесть ниже). Использование Glide существенно упрощает написание новых 3D-игр и перенос старых хитов с приставок. Пакет Glide SDK можно бесплатно скачать с Web-сайта 3Dfx.



3. При работе Voodoo практически не загружает центральный процессор, поэтому Glide-игры (но, увы, не Direct3D-) не требуют старших моделей Pentium. Тип и скорость основной SVGA-видеокарты не имеют для Voodoo вообще никакого значения.

На подавляющем большинстве акселераторов Voodoo установлено 4 Мбайта памяти без возможности расширения. Из них 2 Мбайта отведено под видеобуфер и Z-буфер, а оставшиеся 2 — под хранение текстур. Из-за ограниченности видеопамяти Voodoo обеспечивает максимум 640x480x65535 цветов при 16-битном Z-буфере или 800x600x65535 цветов без Z-буфера. Поскольку применение Z-буфера существенно ускоряет обработку 3D-сцен, режим 800x600 в Voodoo-играх используется редко, хотя некоторые Direct3D-игры, например G-Police, работают с этим режимом довольно успешно. По словам инженеров из 3Dfx, объем видеопамяти в картах Voodoo был сознательно ограничен из-за сильного снижения скорости работы в разрешениях более 640x480.

В сентябре этого года компания Canopus начала выпуск Voodoo-акселератора **Pure 3D** с расширенным до 4 Мбайт буфером текстур. Пока дополнительные 2 Мбайта могут использовать только Direct3D-игры, но после выхода очередной версии Glide на эту память будут "претендовать" и остальные игры.

Кроме Voodoo, 3Dfx выпускает 3D-чипсет Voodoo Rush. Rush используется как 3D-часть некоторых 2D/3D-акселераторов (например **Hercules Stingray 128/3D**). Rush поддерживает рендеринг в окне. Однако он несколько медленнее Voodoo и, кроме того, не совсем совместим с Voodoo Graphics.

В первом квартале следующего года компания 3Dfx начнет выпуск нового чипсета, пока именуемого Voodoo 2. Подробности не оглашаются, хотя есть сведения, что Voodoo 2 будет вдвое быстрее предшественника.



Все то же самое — качество текстур, качество уходящих вдаль линий... Но обратите внимание еще и на туман на заднем плане.

Это загадочное третье поколение

Вы поняли: сегодня, на наших глазах происходит очередная смена поколений 3D-чипсетов, и 3Dfx Voodoo — единственный из 3D-чипсетов 2-го поколения, способный конкурировать на равных со сверхновыми чипами.

Чего же нам ожидать? Вот характеристики самых интересных чипсетов 3-го поколения.

NVidia Riva 128

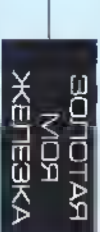
Мощный 128-разрядный 2D/3D-чипсет. Акселераторы на Riva уже анонсировали компании Diamond (**Viper V330**), ASUS (**AGP-V3000**), STB (**Velocity 128 3D**), ELSA (**VICTORY Erazor**). Пока (по крайней мере в России) доступна только карта от ASUS, использующая AGP-шину (AGP — новая архитектура графической подсистемы PC, позволяющая направлять поток данных от процессора и основной памяти системы к видеокарте, минуя шину PCI). Но вскоре появится и PCI-версия.

Riva позиционируется как мощный 2D/3D-акселератор с аппаратной поддержкой DirectX в Windows 95 и OpenGL в Windows NT. Этот чипсет не имеет собственного 3D API, поэтому игры поддерживаются в основном через DirectX. Выпуск для Riva OpenGL-драйверов под Windows 95 планируется в IV квартале 1997 года, а пока играть в GLQuake на акселераторах Riva можно только из Windows NT. Чипсет поддерживает и AGP, и PCI. Неприятно удивляет невозможность установки на акселераторы Riva более 4 Мбайт памяти SGRAM. Riva несколько опережает Voodoo (и остальные 3D-чипсеты) в Direct3D-производительности. Однако для игры в GLQuake на этом чипсете желательно иметь Pentium II (лучше с AGP).

NEC PowerVR PCX2

По замыслам NEC, этот чипсет должен стать "убийцей" Voodoo. Как и Voodoo, PCX2 рассчитан на использование в 3D-only-акселераторах. В данный момент (буквально) PCX2 применен только в 3D-акселераторе **Apocalypse 3Dx** производства VideoLogic (это новинка пока еще не добралась до России), хотя в четвертом квартале Matrox начнет выпуск карты **m3D** (аналога Apocalypse 3Dx, выполненного в качестве дочерней платы для 2D-карт от Matrox).

Эта небольшая плата, устанавливаемая в PCI-слот. Для работы Apocalypse 3Dx требует быстрого





Затемнение

Затемнение — это изменение цвета треугольников, применяемое для изображения света или тени, падающих на них. Чаще всего для затемнения используется метод Гуро. Для каждого треугольника вычисляется освещенность в вершинах, потом — для получения освещенности "внутренних" точек — эти значения интерполируются.

Dithering

Большинство акселераторов поддерживают dithering — смешивание цветов, позволяющее создавать ряд очень красивых эффектов (обычно это картины моря).

Fog, MIP-mapping и Alpha Blending

Почти все карты поддерживают fog, или туман. Некоторые из устройств поддерживают MIP-mapping, замену текстур по мере необходимости с увеличением разрешения. Кроме того, огромное значение имеют Alpha Blending и другие эффекты с использованием альфа-канала, применяемые для создания прозрачных и полупрозрачных объектов.

Antialiasing и коррекция перспективы

Для улучшение качества изображения применяется также коррекция перспективы и удаление "лестничного эффекта" (antialiasing). В первом случае исправляются ошибки, относящиеся к объектам, "уходящим вглубь экрана" (эти ошибки хорошо видны в гоночных играх, когда при отсутствии аппаратной графики разделительная линия становится зигзагообразной), а второй эффект позволяет сгладить линию, не увеличивая разрешение и работая с яркостью пикселей, примыкающих к линии.



DirectDraw-совместимого 2D-акселератора. Все 4 Мбайта SDRAM, установленные на этой карте, используются для хранения текстур. После рендеринга Apocalypse передает изображение на основной видеоадаптер по шине PCI. В PCX2 аппаратно реализовано меньшее количество 3D-функций, чем в Voodoo или Riva, поэтому возникают проблемы совместимости с некоторыми, не рассчитанными на этот чипсет Direct3D-играми. В отличие от Voodoo PCX2 способен исполнять GLQuake в разрешении 800x600, хотя для этого понадобится очень мощная система Pentium II. По производительности в Direct3D и GLQuake PCX2 сравним с Voodoo. Впрочем, надо иметь в виду, что PCX2 очень сильно загружает PCI-шину и центральный процессор, и его производительность серьезно зависит от этих параметров. Напротив, производительность Voodoo от этих параметров почти не зависит.

На данный момент PCX2 не совместим с Windows NT.

3D Labs Permedia 2

Чипсет, используемый в новом OpenGL-акселераторе **Diamond FireGL 1000 Pro**. В отличие от предыдущих ускорителей серии FireGL, 1000 Pro будет поддерживать GLQuake. В тестах OpenGL-производительности он существенно опережает акселераторы Riva, но проигрывает в тестах Direct3D. Как ни парадоксально, но этот профессиональный OpenGL-акселератор оказался самым медленным в тестах по скорости GLQuake. Вывод: Diamond FireGL 1000 Pro — недорогой (около 300$) OpenGL-акселератор с высокой 2D-производительностью и совместимый с большинством игр. Неплохой выбор для тех, кто серьезно работает с 3DS MAX и Autocad, но иногда любит поиграть во что-нибудь трехмерное.

GLQuake vs WinQuake

Там же, тогда же: свечение объектов (1, 2), качество текстур при приближении (4, 5)... Заметьте, что даже "обычный" Q очень хорошо справляется с коррекцией текстур с учетом перспективы.
Важно: в движении некоторая избыточная "размазанность" всей картинки у 3Dfx-игр скрадывается и становится незаметной. Увы, статичные скриншоты в этом смысле менее информативны. На них не видно, что такое 30 fps!

GLQuake*

Некоторые совместимые с OpenGl акселераторы на старых чипсетах некорректно накладывают текстуры (впрочем, какой-то цвет на этом шоте все же присутствует (3). Обычно это выглядит так. Диагноз: драйверы оказались несовместимы с GlQ.

Производительность (fps) **неоптимизированного WinQuake в разрешении 640x480**

WinQuake	13.5 (Pentium 200)	12.6 (Pentium II 266)

Производительность (fps) **акселераторов в GLQuake с разрешением 640x480**

Название карты	Pentium 200	Pentium II 266
3Dfx Voodoo (60 МГц)	30.4*	Нет данных
3Dfx Voodoo (57 МГц)	30.0	30.0
NEC PowerVR PCX2	20.1*	31.3*
3Dfx Voodoo (50 МГц)	27.2	27.3
Rendition V2200	26.3	27.0
NVidia RIVA 120	24.0	32.2
3DLabs Permedia 2	16.6	19.2
NVidia RIVA 128 (разрешение 800x600)	Нет данных	25.7
Diamond FireGL 1000	9.5	Нет данных

* Результат получен при отключении вертикальной синхронизации
Тестирование проводилось с использованием стандартной команды "timedemo demo1"
Результаты по платам, недоступным в России, публикуются с письменного разрешения Брайана Хука

Direct3D-производительность акселераторов второго поколения на Pentium 200 MMX

Название карты	PC Player D3D Benchmark	Wizmark lite
Diamond FireGL 1000 (3DLabs Permedia 2 + Delta)	17.5	209.0
Diamond Monster 3D (3Dfx Voodoo)	23.8	340.1
Diamond Stealth 3D 3200 VRAM (S3 Virge VX)	6.5	Нет данных



Знаменитые джентльмены предпочитают Voodoo

Брайан Хук: 3Dfx — id — 3Dfx, далее везде

...Стыдясь навязывать читателям исключительно свое мнение, мы решили обратиться к "независимому" профессионалу, который "общается" с 3D-ускорителями не в пример дольше нашего, имеет отношение к их разработке и известен всем и каждому. Где найти подобного идеального собеседника? Разумеется, в... id Software!
***Брайан ХУК (Brian Hook)**, человек, работающий в одном заведении (и в тесном контакте) с Джоном Кармаком, все свободное от id-трудов время посвящает несению в широкие народные массы свежей информации о 3D-акселераторах, собственноручно тестирует новинки и исправно публикует свои мысли на эту тему в Интернете на сайте finger.planetquake.com.*
Однако в процессе общения с Брайаном открылась еще одна замечательная деталь, во многом, кстати, объясняющая, почему мы интуитивно хотели сделать интервью именно с ним: компания, в которой он работал до прихода в id, называлась... 3Dfx Interactive.

Желтая майка лидера

Game.EXE: Здравствуйте, Брайан! С вашего позволения начнем с "изучения истории": когда вы впервые столкнулись с 3D-ускорителями?

Брайан Хук: Когда начал трудиться в компании 3Dfx — в 1995 году.

.EXE: А первый чипсет, с которым вы работали, назывался...

Б.Х.: ...3Dfx Voodoo.

.EXE: Мы так и знали. Хорошо, а первый API, который вы использовали?

Б.Х.: Я писал Glide, он и был моим первым API.

.EXE (в полном шоке): Вы писали Glide?!

Б.Х.: Да, я отвечал за архитектуру и разработку Glide. Однако с тех пор прошло достаточно времени, и не стоит заострять на всем этом внимание.

.EXE: А какой API вы предпочитаете сегодня?

Б.Х.: OpenGl.

.EXE (жалея читателя, переходит на конкретику): Какие платы вы рекомендовали бы нашим драгоценным читателям и игрокам, если, допустим, завтра появится Quake 2.

Б.Х.: Сложно сказать... Хороших карточек много — включая Riva 128, Voodoo и PowerVR. Все зависит от компьютера, операционной системы и толщины вашего кошелька. Если вы используете Windows 95 и не слишком богаты — возьмите PowerVR, хотя некоторые эффекты будут с ним недоступны. Если же у вас Windows NT и вам нужен хороший 2D/3D-ускоритель, то попробуйте Riva 128. Ну а если вы уже располагаете приличной 2D-видеокартой и мечтаете заполучить очень быстрый ускоритель, работающий и под NT, и под "95-й", — смело выбирайте Voodoo.

.EXE: Кстати, проблемы с Riva 128, о которых много говорилось, все еще актуальны?

Б.Х.: Нет, все дело лишь в ошибках драйверов, которые, я надеюсь, скоро будут исправлены.

.EXE: Проясните заодно и неясность в отношениях ATI RAGE PRO с GIQuake 2.

Б.Х.: Пока у нас нет стабильно работающих драйверов, мы не можем справедливо судить об этой плате. Так что ничего сказать не могу.

.EXE: На Voodoo под текстурную память отведено 2 мегабайта. Появляются модификации с 4 мегабайтами — например Pure 3D. Будет ли эта разница заметна в Quake 2?

Б.Х.: На некоторых новых уровнях она будет очень даже заметна.

.EXE: Удастся ли нам поиграть в GIQuake 2 в разрешении 800x600 и выше с достойным числом кадров в секунду?

Б.Х.: Я полагаю, что, например, на Riva 128 это вполне возможно.

.EXE: Неприличный вопрос: ваша любимая плата?

Б.Х.: Какого-то одного фаворита нет. Я действительно люблю Voodoo, но вполне счастлив и с Riva 128.

.EXE: И все-таки, кто на рынке игровых акселераторов носит желтую майку лидера?

Б.Х.: Инстинкт мне подсказывает, что Voodoo — самый быстрый и самый мощный ускоритель.

.EXE: Тем не менее этот акселератор продается уже почти год! Когда же он, на ваш взгляд, сдаст свои позиции?

API для работы с 3D-акселераторами

Мало иметь хороший акселератор. Надо еще убедить любимую игру в его существовании. Более того, любимая игра должна уметь с этим ускорителем что-то делать. Желательно, чтобы она разрабатывалась с изначальным расчетом на аппаратную графику.

Для этого необходимо, чтобы в руках разработчиков были соответствующие интерфейсы, или API. Без них игра станет тоскливо-бессмысленной.

Direct3D

Выпуск во второй половине 1996 года корпорацией Microsoft второй версии DirectX привел к существенным изменениям рынка 3D-акселераторов. Дело в том, что в DirectX 2.0 впервые был включен API трехмерного моделирования Direct3D, основанный на технологии Reality Lab 3D компании Rendermorphics (приобретенной Microsoft). Сегодня можно спорить о достоинствах и недостатках Direct3D, однако ясно одно: он стал первым и пока единственным стандартным API для 3D-игр на PC. Поддержка Direct3D — требование, соблюдаемое всеми 3D-акселераторами для PC, выпущенными с начала 1997 года. Справедливости ради следует отметить, что версии игр, работающие с конкретным чипсетом напрямую, обычно существенно быстрее чем Direct3D-версии. Но от версии к версии DirectX совершенствуется, скорость работы возрастает, а количество ошибок сокращается.

Direct 3D устроен таким образом, что если игра пытается использовать эффект, не поддерживаемый аппаратно, то он будет рассчитан программно. Конечно, это существенно снизит скорость работы и загрузит процес-





Б.Х.: ...Я уверен, что у 3Dlx тут же найдется продукт, в сравнении с которым Voodoo будет медленным и убогим.

.EXE: Можете ли вы сказать более конкретно?

Б.Х.: Увы, я связан соглашением о неразглашении информации и не могу обсуждать тематику следующих поколений аппаратуры (забегая вперед, заметим, что наш собеседник проигнорировал настойчиво задаваемые вопросы о чипсетах будущих игровых акселераторов и аппаратуре, подходящей для Next Generation Engine. — **.EXE**).

"Я безразличен к MMX"

.EXE: Вы публикуете в Интернете отчеты о тестировании новейших 3D-акселераторов и свои комментарии по этому поводу. Причем делаете это с завидным постоянством. Почему вы этим занимаетесь?

Б.Х.: Мы с Джоном (Кармаком. — **.EXE**) делаем это по очень простой причине: хотим, чтобы ориентированное на Quake сообщество хорошо представляло, на каких картах Quake 2 будет идти лучше всего. Для id Software чрезвычайно важно, чтобы покупатели получили от игры максимум удовольствия. Тестирование 3D-ускорителей и публикация результатов — важная часть этой работы.

.EXE: Облегчают ли 3D-ускорители работу программиста?

Б.Х.: Все не так просто. Действительно, более нет нужды писать код для растрирования, который был весьма обременительной ношей. Но на голову сваливается масса новых забот: обработка текстур, пропускная способность шины, еще много всего...

.EXE: Следите ли вы за новыми технологиями — вроде MMX и AGP?

Б.Х.: Я безразличен к MMX. AGP внушает большие надежды, но мне трудно что-либо сказать по этому поводу, пока я не получу в свое распоряжение работающее оборудование.

.EXE: Вернемся к OpenGl. Чем вам так нравится эта технология?

Б.Х.: OpenGl очень прост в использовании и хорошо переносим. Вот и все причины.

.EXE: В свое время вы и Джон Кармак долго и упорно критиковали Direct3D. Ваши позиции не изменились?

Б.Х.: Ни на йоту. В Интернете и журналах для разработчиков мы опубликовали очень много информации на эту тему, и я не хочу повторяться.

.EXE: Изменит ли ситуацию шестая версия DirectX?

Б.Х.: Возможно, но я хочу напомнить, что они (Microsoft. — **.EXE**) обещают исправить недостатки DirectX еще с тех пор, когда был выпущен первый GameSDK (инструментарий разработчиков. — **.EXE**)...

.EXE: Тем не менее Microsoft — огромная сила. Не приведет ли это к тому, что все разработчики будут вынуждены использовать DirectX и Direct3D, независимо от того, хороши они или плохи?

Б.Х.: Вполне допускаю. У Microsoft достаточно влияния, чтобы перевести все дискуссии об API в сослагательное наклонение.

Это сладкое слово "Trinity"

.EXE: Сложились четкие традиции: полигональная графика плюс набор стандартных эффектов (туман, прозрачность, билинейная фильтрация и т.п.). Доколе нам это терпеть?

Б.Х.: Когда-нибудь рендеринг, основанный на полигонах, устареет. Но случится ли это через три года, через пять или десять лет — я не могу сказать. Но думаю, у нас найдутся идеи посвежее этих. После того как мы расправимся с Trinity.

.EXE: Вот мы и дошли до этого сладкого слова! Когда ждать игру, которая будет лучше Quake настолько же, насколько Quake был лучше DOOM?

Б.Х.: Огорчу вас: мы пока не приступали к работе.

.EXE: Но сказать, какие эффекты будут характерны для "движка" следующего поколения, вы, вероятно, можете уже сейчас?..

Б.Х.: Tesselation, изменяющиеся текстуры, кэширование поверхностей и многое другое. Впрочем, мы пока не определились, какие именно эффекты будут использоваться в engine'e Trinity, однако вещи, которые я перечислил, — дело обозримого будущего.

.EXE: Спасибо-досвиданья. Удачи вам!



Quake II. Проект, в котором г-н Хук выступает вторым программистом, почти закончен.

сор, но избавит вас от несовместимости. Настройки D3D позволяют оптимизировать соотношение между скоростью и качеством.

OpenGL

Другим API, пришедшим в мир игровых компьютеров с рабочих станций, является OpenGL. OpenGL — это разработанная в Silicon Graphics, Inc. библиотека функций 3D-моделирования. OpenGL аппаратно независим и перенесен на множество платформ, в том числе на Windows NT и Windows 95 OSR2. Ряд разработчиков игр во главе с Id выдвигают OpenGL в качестве альтернативы Direct3D. Дело в том, что Джон Кармак, решив портировать Quake в Windows 95/NT, стал разбираться с Direct3D и счел его слишком неудобным. От OpenGL он, напротив, пришел в восторг, результатом которого стал GLQuake (OpenGL-версия Quake для Windows 95/NT).

Glide

Но дискуссия "OGL vs D3D" носит в известной степени теоретический характер. По большому счету, Quake — единственный engine, использующий эту технологию. Куда большее количество игр применяют Glide — API, разработанный компанией 3Dfx для Voodoo. Он пользуется большим уважением среди разработчиков, игры, его поддерживающие, показывают существенно большую производительность, чем D3D-игры, но у него есть недостаток, сводящий на нет все его достоинства. Glide — это 3Dfx. А поскольку производители игр заботятся о совместимости, этот факт сдерживает распространение данного интерфейса. Кстати, собственные API имеются и у некоторых других производителей, например у S3 (S3D), но они пользуются существенно меньшей популярностью.

3Dfx — хорошо, а голова лучше

Автор "Паркана" рад хорошей железке, но гонять лодыря пока не собирается

id — это, конечно, здорово, но уж больно далеко. Ну а что думают о "нашей золотой железке" отечественные программисты, не менее Брайана Хука погруженные в процесс создания игр? Вот так и появилось это интервью с ***Александром ОКРУГОМ,*** *одним из создателей engine'а "Паркана", вовсю работающим сейчас над новой игрой компании "Никита" под условным названием "Железная стратегия".*

В ожидании патча

Game.EXE: Мы знаем, что компания "Никита" довольно активно работает с 3D-акселераторами. Только с какими? Менялись ли ваши пристрастия?

Александр Округ: В данный момент мы завершаем оптимизацию нашего трехмерного "движка", который был использован в игре Parkan и, несомненно, будет применяться в наших будущих играх, — под 3D-акселераторы с чипсетом 3Dfx.

.EXE: Небольшое уточнение: идет оптимизация под Direct3D или вы занимаетесь оптимизацией вызовов D3D для наиболее удачной работы с 3Dfx? И надо ли это понимать, как то, что вы используете только те эффекты, которые доступны в Voodoo?

А.О.: Кроме полноценного высокоуровневого интерфейса, технология Direct3D содержит также непосредственный интерфейс, то есть набор низкоуровневых функций. Именно этот интерфейс мы используем для доступа к возможностям 3Dlx. Что касается второго вопроса, то, действительно, при наличии в системе ускорителя мы, оптимизируя engine, основываемся на доступных возможностях ускорителя. Как из стандартных кирпичей можно построить архитектурное сооружение любой сложности, так и с помощью базовых возможностей 3Dfx при творческом подходе и достаточном опыте можно смоделировать всевозможные эффекты: освещенность по Фонгу, рельефные текстуры, динамические тени, отображение объектов с управляемым уровнем детализации, туман в низинах, поверхность воды, блики и т.д.

Насколько нам известно, близкий подход декларирует команда из id Software при разработке своего нового "движка" Trinity и, соответственно, игры с одноименным названием.

История повторяется...

.EXE: Когда и при каких обстоятельствах такая работа началась? Чем это было вызвано?

А.О.: Впервые мы задумались об использовании 3D-акселератора в середине 1996 года, во время работы над Parkan'ом. Но тогда нас остановила информация о том, что во всем мире только 5 процентов домашних компьютеров имели графические карты с 3D-ускорителем (уверен, что в России мы не достигли этих показателей даже сегодня). Поэтому мы отогнали от себя это желание, как дурной сон, и продолжили работу над совершенствованием собственного трехмерного "движка".

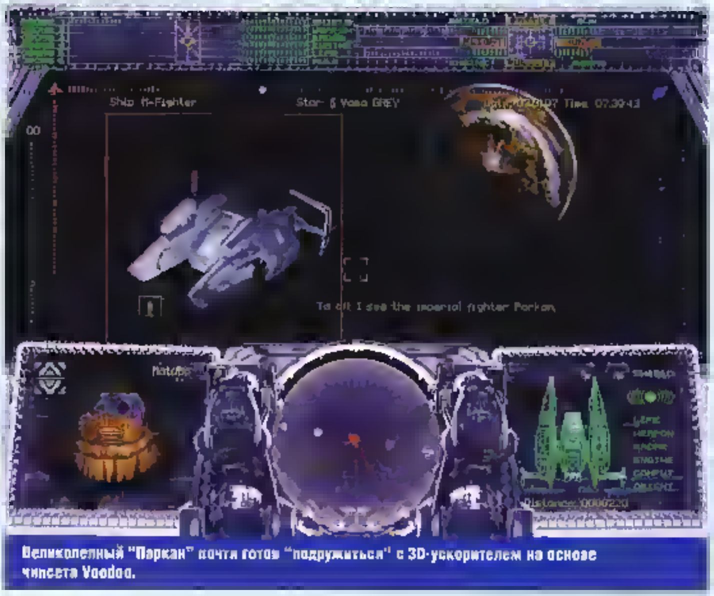
Ситуация изменилась в начале этого года, когда из компьютерной прессы мы стали все чаще выуживать оценки и прогнозы, что основные производители компьютеров в мире, вроде Compaq и Dell, планируют, начиная с 1998 года, все свои компьютеры, ориентированные на домашний рынок, штатно оснащать 3D-акселераторами. На такую информацию нельзя было не клюнуть, потому что любой производитель игр рано или поздно открывает для себя закон, гласящий: "Чаще всех покупает новые игры тот, кто недавно купил новый компьютер".

.EXE: Если говорить о перспективах, то изучаете ли вы информацию о новинках и планах производителей на следующий год? На какие источники вы ориентируетесь?

А.О.: Безусловно. В такой стремительно развивающейся индустрии, как наша, это первая заповедь выживания. Мы просматриваем все отечественные и большинство западных периодических изданий по игровой тематике. При разработке очень сильно помогают журналы Dr. Dobb's Journal и Game Developer. И, конечно, очень много ценной информации можно найти на web-сайтах фирм-разработчиков, издателей, а также исследовательских центров в области графики.

.EXE: Итак, сейчас вы работаете с 3Dfx. Почему именно с этим акселератором?

А.О.: Все очень просто. Это самый популярный и самый покупаемый в абсолютных цифрах трехмерный ускоритель в настоящее время в мире. Возможно, в следующем году кумиром станет другая карта, но игнорировать 3Dfx уже будет нельзя: чтобы найти нишу на уже освоенном рынке, нужно быть "3Dfx-совместимым". Вообще говоря, история повторяется. Когда-то точно такая же популярность была у звуковой карты Sound Blaster, и выйти на рынок с новой звуковой картой можно было только в том случае, если она была Sound Blaster-совместимой.



Великолепный "Паркан" почти готов "подружиться" с 3D-ускорителем на основе чипсета Voodoo.





Ставка на Direct3D

.EXE: С какими API вы имеете дело? С какими экспериментировали?

А.О.: В настоящее время мы остановили свой выбор на Direct3D. А экспериментировали с OpenGL и Glide. Кстати, пакет OpenGL отличается стройной архитектурой и прост в использовании. Нам кажется, что в будущем он мог бы стать "идеальным" API для разработчиков игр (при условии массового распространения технологии AGP, мощных 3D-акселераторов, а также хорошей поддержки со стороны Microsoft).

.EXE: Почему вы остановили свой выбор на Direct3D?

А.О.: Мы создали собственный полноценный трехмерный engine, поэтому выбор API для нас не являлся чем-то критичным. Современные 3D-акселераторы, доступные играющей публике по цене, умеют делать только проектирование координат треугольника на экран и его растеризацию (т.е. рисование с наложением текстуры). На обычном компьютере без акселератора программный растеризатор обычно "съедает" 60-70% ресурсов всей игры. Если эту операцию передать 3D-ускорителю, то не нужно быть математиком, чтобы подсчитать, что производительность игры, или количество кадров в секунду, при этом возрастает в три раза.

В Direct3D мы используем только тонкий программный слой, транслирующий 3D-акселератору команду нарисовать уже преобразованный, спроецированный на экран и должным образом освещенный треугольник. Вот если бы стоял вопрос выбора API для акселератора стоимостью от $1000, то тут действительно стоило бы задуматься.

.EXE: Тем не менее вы отказались и от Glide, и от OGL... Чем это мотивировалось?

А.О.: При принятии решения мы должны были учесть все аспекты этой проблемы: от технических деталей до ситуации в индустрии сейчас и в будущем.

.EXE: Что вы думаете о D3D как программист?

А.О.: Как программист я не в восторге от Direct3D. Чувствуется, что разработка архитектуры API, особенно на начальной стадии, сразу после приобретения компанией Microsoft команды разработчиков Rendermorphics, велась наспех. До сих пор (а мы сейчас работаем с пятой версией DirectX) ощущается наследие тех времен, хотя нельзя не отметить, что система стала гораздо лучше.

.EXE: Планируете ли вы отказ от чисто софтверного рендеринга в пользу акселераторов? Считаете ли вы, что время чисто софтверной графики ушло?

А.О.: Наша будущая игра (у нее есть пока только рабочее название — "Железная стратегия") будет опираться как на программный рендеринг, так и на использование 3D-акселератора. Возможно, другие проекты "Никиты" будут базироваться исключительно на использовании акселераторов. Мне кажется, что в будущем программный рендеринг будет применяться только в нестандартных случаях — для достижения какого-нибудь экзотического эффекта...

Маленькая железная революция

Александр Вершинин

ECTS как стенд 3Dfx

Когда вы в первый раз услышали о 3D-ускорителе на чипсете 3Dfx Voodoo? Бьюсь об заклад, недавно. За сравнительно недолгое время своего существования небольшая американская фирма 3Dfx приобрела всемирную известность, множество очень богатых партнеров и уважение играющей публики. Случайность? Исполнение Большой Американской Мечты? Как бы скептически вы ни относились к разработкам компании 3Dfx и последователей, нельзя отрицать уже вполне очевидный факт:
очередная маленькая революция в сфере компьютерных игр и игрового железа свершилась.

Многих сейчас очень интересует, станет ли продукция 3Dfx стандартом в своей области. Таким, как Sound Blaster среди звуковых карт или USRobotics среди модемов-которые-работают-в-Москве. Разработчики свой выбор сделали — об этом чуть позже. Остальное зависит от рядовых пользователей — таких, как мы с вами.

А между тем 3Dfx не первая компания, внедряющая специальные ускорители для обработки трехмерного изображения. По иронии судьбы первую попытку совершила Creative Labs.

Мир тесен

Помните, что случилось с декабристами? Их разбудил Герцен. Или наоборот? Или они не дали спать Герцену? Не суть. Некоторое время назад, когда Creative Labs уже крепко стояла на ногах и практически не имела конкурентов на рынке звуковых карт для PC, спецы фирмы решили отправиться в крестовый поход на завоевание новых областей. Именно тогда на прилавках магазинов появилась странная видеокарта Creative Labs 3D Blaster. Она содержала стандартный 2D-чип и... первый 3D-ускоряющий чипсет от фирмы Rendition (аналогом такой карты сейчас является Stingray на чипсете 3Dfx Rush). "Артефакт" никто не покупал, так как никто даже не представлял, зачем нужен 3DBlaster. Вы понимаете? Creative Labs выпустила железо, но абсолютно не подумала о том, чтобы заручиться поддержкой разработчиков игр. Как результат — специальная "игровая" видеокарта 3D Blaster просто не могла быть использована по назначению. Ни одна игра не подозревала о существовании в вашем компьютере чудесного акселератора, а значит — не могла воспользоваться его услугами.

После столь неудачного старта направление зачахло. Продукт Creative Labs пылился на полках

магазинов, а пользователи спешно меняли один процессор за другим, дабы угнаться за растущими графическими разрешениями и хоть немного приподнять fps.

Формула успеха

Для успеха требовалось лишь проанализировать опыт Creative Labs и выделить основные ошибки фирмы. Маленькая 3Dfx сделала это первой и чень умело. Задолго до того, как чипсет Voodoo был представлен широкой публике, экспериментальные карты получили разработчики игр. К чести 3Dfx надо заметить, что Voodoo оказался самым быстрым в своем классе (естественно, 3Dfx работала над 3D-ускорителем не одна — были и есть соперники). Так или иначе, к дате релиза первых двух Voodoo-карт — Diamond Monster 3D и Orchid Righteous 3D — на счету 3Dfx было уже несколько десятков ГОТОВЫХ игр, поддерживающих акселератор? и огромный список грядущих названий. Более того, фирма заранее позаботилась о поддержке Voodoo драйверами. С самого начала был готов к употреблению Direcl3D, чуть позднее появился вариант OpenGL-драйверов. Благодаря последним, 3Dfx Voodoo стал первым ускорителем, который работал с Quake. И давал 30+ кадров в секунду, SVGA-разрешение и 65535 цветов!

Процесс обращения в веру

Если вы до сих пор колеблетесь с покупкой, то для вас есть лишь один вариант — увидеть. Все, что пишет пресса и рассказывают друзья, может звучать очень хорошо, но... недостаточно хорошо. Поверьте, ЭТО надо видеть. Я сам очень долго колебался перед покупкой. Мой приятель, работающий в одной из крупнейших компьютерных фирм в Москве, на все лады расхваливал странные видеокарты от фирмы Diamond, совсем недавно "приехавшие" на склад. Это была пробная партия из десяти "Монстров", и цена на них была весьма нешуточная. После долгих колебаний и утомительной борьбы с собственной ленью и жадностью, я приехал в офис, дабы увидеть новую железку...

Quake летал! Лучи лазеров были заключены в потрясающие сферы огня, а на стенах не было пикселей. Ну а Descent по качеству графики выглядел как полноценная "приставка". Достаточно было вспомнить унылое торможение Quake в разрешении 640x400 на P133 и режущие глаз пиксели в коридорах Descent'a — решение пришло само собой. Известный вам Мотолог поначалу долго смеялся над ставшим традиционным вопросом "А что-нибудь для 3Dfx есть?". Веселился он недолго — до первого шота GLQuake. Потом пускал слюни, ныл и приставал к Боссу. И вот, пожалуйста — господин X.M. выступает в роли инициатора нынешней "темы номера", являясь при этом главным специалистом журнала и родного издательского дома вообще по технологии 3Dfx! Обращение произошло быстро и почти безболезненно.

Лондонская толкучка

Выставки вроде E3 или ECTS, на которой я побывал в период подготовки данного выпуска .EXE, — это не только демонстрация новых игрушек. Тенденции развития самой отрасли компьютерных игр, равно как и каждого жанра в отдельности, становятся очевидными после нескольких дней, проведенных на шумном компьютерном базаре. Вспомните Горбушку и представьте, что каждая палатка — стенд разработчика или издателя компьютерных игр. Факт размещения всех "палаток" в закрытом павильоне только усугубляет ситуацию. Динамики компьютеров орут, рекламные агенты наполняют ваши руки бумажками, а вокруг интересующих вас стендов обязательно стоит огромная толпа желающих поиграть. Одно утешение: если игра поддерживает 3Dfx, то на соответствующем мониторе вы обнаружите одну или несколько наклеек со знакомым логотипом.

Прошу отметить, что сие явление абсолютно беспрецедентно. Ни PowerVR, ни Rendition, ни VideoLogic не удостоились такой чести! Все упомянутые фирмы скромно демонстрируют поддерживающие их железо игры у себя на стенде, в специальных комнатках.

Стенд 3Dlx — вся выставка.

Вполне очевидно, что по крайней мере сезон 97-98 годов будет проходить под знаком 3Dfx. Если фирма вовремя выпустит обещанный Voodoo 2 и не забросит работу с девелоперами/издателями игр, то уютное место классического (стандартного) акселератора, видеоаналога Sound Blaster'a, для ее продукции ОБЕСПЕЧЕНО.

Ближе к играм

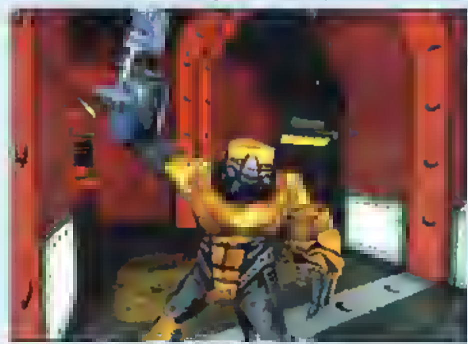
Что нового несет нам день грядущий? 3D-акселерация проникает в разные игровые жанры очень неравномерно, и это легко объяснимо: сказываются сложившиеся традиции и неофициально утвердившиеся стандарты графики для каждого жанра. Объединяет же все "ускоренные" игры лишь несколько вещей — высокое разрешение 640x480 или 800x600, шестнадцатибитная палитра, filtering и стандартный набор 3Dlx-спецэффектов, включающий в себя туман, полупрозрачные или прозрачные поверхности, эффект "линз" и многое другое. Именно поэтому, описывая увиденные на ECTS игры, мы не будем каждый раз перечислять все типовые 3D-эффекты. Разве что-нибудь исключительное...

Экшены...

Естественно, для 3D shooter'ов карты, подобные 3Dfx, — дар божий. С переходом игр этого жанра в трехмерную реальность требования к графическому engine'у сильно ужесточились. 3D-ускоритель просто необходим — именно поэтому некоторые очень известные проекты будут нести на коробке гордую надпись "3D accelerator only".

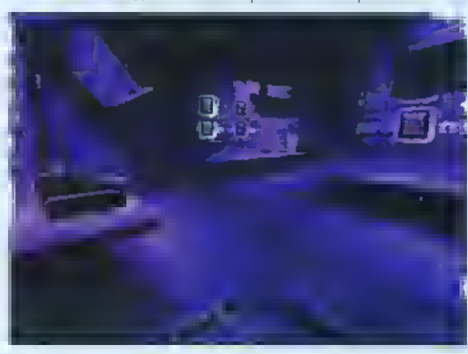
Из 3D-аркадных монстров на ECTS наиболее внятно выглядели лишь три игры: SiN, Unreal и Quake II. Последняя игрушка удостоилась чести побывать под пристальным "Первым взглядом" Game.EXE, где ее и ищите.

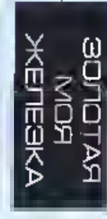
SiN. Shooter очень скромненько примостился всего на двух машинах из огромного парка Activision. Люди в основном проходили мимо, так как место для SiN было выбрано очень неудачно. И зря — игра заслуживает серьезного внимания. Перед взором вашего покорного слуги предстал темный уровень, живо напоминивший лучшие традиции Quake-палитры. Но на этом сходство заканчивалось. Дизайн уровня абсолютно новый. И слава богу: вместо странных подзе-



мелий герой SiN бегает по остову огромного здания. Отсюда жуткое количество комнат — чуть ли не на восьми-десяти уровнях. Их соединяют останки лестниц с красивыми, но неудобными перилами, которые мешают стрелять. В остальных случаях приходится карабкаться по балкам. Неосторожное движение, и балка теряет хрупкое равновесие, обрушиваясь вместе с игроком на дно глубокого колодца. Единственное, что несколько раздражает, так это вода. Разработчики (пока?) довольствовались лишь полупрозрачной плоскостью, пересекая которую вы оказываетесь в воде.

Но вот незадача — за странной поверхностью



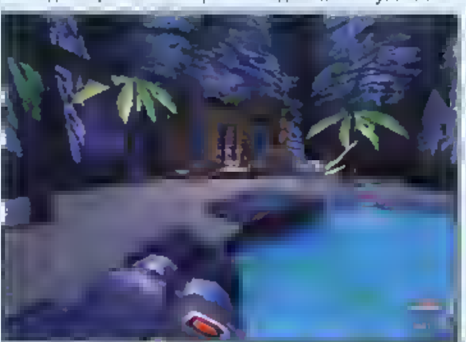




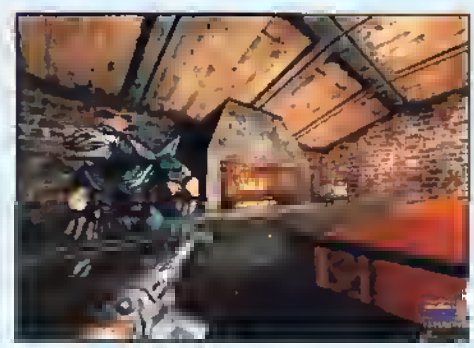
оказывается снова воздух! Характерные эффекты искажения изображения (простите) или даже просто ограничение видимости отсутствуют. А жаль. В то же время и оружие, и враги откровенно радуют. Общая черта для всех новых 3D shooter'ов в том, что оружие принимает оригинально-космические формы, и это не похоже ни на что ранее виденное. Это относится и к SiN. По размеру пушки невозможно определить ее мощность — как в былые времена. Зато враги определяют. Они передвигаются исключительно бегом и очень быстро. Предчувствуя выстрел (как? не знаю!), они либо strafe'ятся (!), либо приседают, либо прячутся в укрытие. И не говорите мне, что я не играл с живым соперником!

Unreal. Пока обслуживающему персоналу Activision приходилось лишь стоять рядом, присматривая за играющими в SiN, ребята из GT Interactive трудились в поте лица. Они работали монстрами, врагами и просто фрагами. Именно так: Unreal запускался на выставке исключительно в deathmatch-режиме. И что бы ни говорил Мотолог, Unreal очень похож на Quake. Да, модели игроков здорово сделаны и красиво бегают. Да, оружие разнообразно и весьма необычно. Вместе с тем уровень легко можно спутать с любой DM-картой из старого Q.

Уровень состоит из трех этажей — "чердак", начиненный секретными ходами и телепортерами, и "подвал", части которого соединяются туннеля-



ми, заполненными водой. Начинать матч достаточно забавно. Представьте себе, у вас вообще нет оружия! Ничего, даже кулаков! На все нажатия кнопки "Ctrl" компьютер отвечает гадким звуком, которым новые ГАИшные "форды" разгоняют автомобили на своем пути. "Единица", сильно "раздутый" пистолет, как обычно, не может повредить врагу. Зато "двойка" очень эффективна. Еще бы — она похожа на любимый шотган, но называется rifle. Невелика разница! Очень хорошо сделана вода — как визуально, так и физически. Бегающего по дну врага легко разглядеть и обстрелять. Хотя пули и прочая амуниция каким-то образом преломляются и не всегда попадают в цель. Перемещения под водой выполнены очень здорово. На собственной шкуре можно почувствовать "вязкость" субстанции. Ваши движения становятся ско-



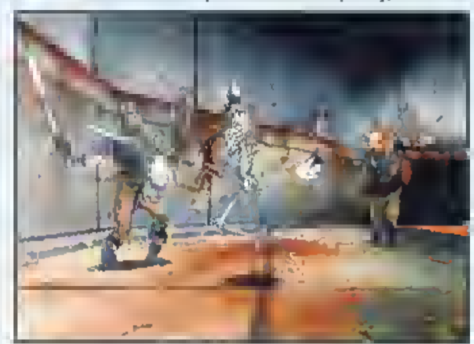
ванными, а реакция на нажатие кнопок замедленной. Весьма приятно.

В ходе игры Unreal несколько раз выпадала в обычный, неакселерированный видеорежим. И знаете что? Выглядела и бегала очень посредственно. А ведь игра шла на Pentium II 266.

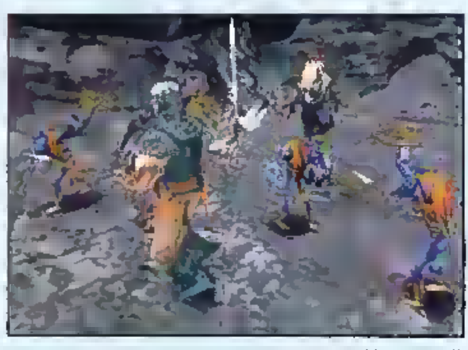
С момента появления Лары Крофт, "Тамбовского Рейдера", аркадно-приключенческие игры "от третьего лица" снова вошли в моду. Даже великий Hexen 2 имеет специальный "вид сзади" на героя. Не стоит даже задумываться о том, как нуждаются в ускорении великолепные комплексные трехмерные уровни этих игр, полностью анимированные посредством motion capture полигональные модели героя и монстров. Без 3Dfx не жизнь!

Die by the Sword. Игра, которая заставит вас затаить дыхание и, тихо выпучив глаза, пускать слюнки. Извините. DbtS воплощает в себе мечты очень многих игроков, равно как и несколько жанров. Идея такая: берем стандартное RPG-подземелье и исполняем его в стиле "Hexen 2". За основной вид принимаем "болтающуюся" камеру от Tomb Raider, но оставляем на усмотрение игрока ее настройку. Далее в горнило следует полный набор AD&D-персонажей: воины, маги, скелетоны, орки, тролли и прочие. Все они полигональны; текстуры "на ура!".

И начинается: вы бродите по лабиринту, на всякий случай помахивая мечом. Можно в одиночку, а можно с друзьями. Пещера? Течет милая речушка из лавы, а сверху на вас обрушивается компания скелетонов во главе с великаном. Последний размахивает грандиозной дубиной. Господи! Они на-



падают все вместе! С разных сторон! Камера отъезжает, и вы узнаете... стандартный вид для самых известных консольных "драк". Вам приходится ФЕХТОВАТЬ одновременно с несколькими врагами. Главное — выбить из лап великана дубину. Пока он за ней ползет, можно успеть справиться с остальными. На арене появляется еще один игрок, и ближайший скелет разлетается вдребезги. Удар, парируем, снова удар. Загоняют в угол, подлецы. Главное не попасть в веревочную ловушку. Один раз повисел вниз головой и попытался фехтовать в таком положении. Не получилось — лучше обойти ее стороной. Через реку не перепрыгнуть



— в этом месте она слишком широкая. Неудачный блок (яч!) — и голова слетает с плеч. И красиво слетает!

Die by the Sword от Interplay будет первой игрой "от третьего лица", позволяющей масштабные deathmatch-поединки. Кроме того, нельзя забывать про удивительную динамику битв, разнообразие движений, способность ронять и поднимать оружие, наносить точечные удары, отрубать конечности и даже создавать собственные движения с помощью специального редактора (!!!).

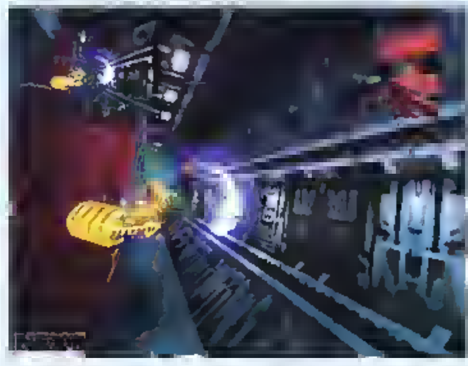
Dreams to Reality. Очень необычный проект от Cryo Interactive. Яркий пример нестандартного мышления разработчиков. По сюжету, существуют четыре колдуна, которые, обитая в стране снов, управляют этим доступным лишь человеку феноменом. Каким-то непонятным образом в страну снов попадает наш герой, человек с фигурой греческого бога и шевелюрой индейца племени ирокезов. Вполне очевидно, что в снах вашим возможностям нет предела. Отсюда — головокружительный action. Потрясающе (воистину так) отрендеренный герой демонстрирует чудеса пластики и вытаскивает наружу все глубинные резервы 3D-акселератора. Он может ходить, бегать, летать, плавать. Для каждого стиля — своя анимация. С врагами надо бороться совсем как наяву. То есть с помощью кулаков, огнестрельного оружия (парень стреляет модно, развернув пистолет в горизонтальном положении), лазерного меча (!) и, конечно, магии. Ну а если старое тело надоедает, то ваша неугомонная душа легко найдет себе другое.

К сожалению, на выставке демонстрировалась лишь крохотная часть огромного мира снов. Но при каждом поднятии в воздух дух захватывало. Герой залетает в пушистое бархатное облако, окутывающее его со всех сторон. Сквозь нижние полупрозрачные перистые облака (постоянно находящиеся в движении) мы замечаем небольшой остров, подвешенный прямо в воздухе. Как только нога человека ступает на землю, появляются стражи — два уродливых существа. Ну а дальше — все как обычно. Поговорили, повздорили и вытянули из-за пояса красивый и большой лазерный меч. Есть проблемы? На самом деле уже нет.

...и прочие аркады

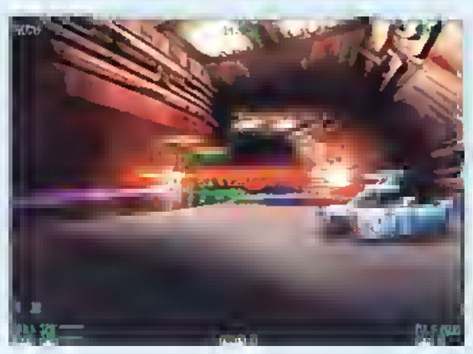
Нынче ускоряется все: что можно (и нужно) и что вполне могло бы отдохнуть. Тем не менее еще не было такой игры, которой поддержка 3Dfx сильно повредила.

Forsaken от Probe. Погибель всех Descent'ов, вместе взятых. Графика потрясает. В отличие от Die by the Sword, где солидная графика подкреплялась отличным содержанием, Forsaken может даже не заботиться о самой игре. Чудовищно красочная и на 200% трехмерная (с большой буквы), графика просто убивает все виденное доселе. За редким исключением. Четыре человека уселись за огромные мониторы с диагональю в 21 дюйм — и... поехало. Маленькие кораблики почти незаметны в огромных холлах и коридорах. Космический корабль, подземелья? Место



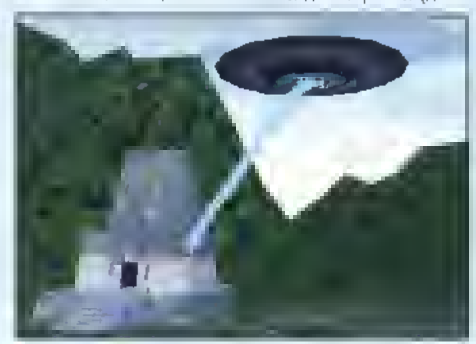
действия не имеет значения. Ни одного "заблудившегося" пикселя — идеально ровные линии и кривые под любым углом зрения. Корабль легко покачивается на месте, демонстрируя демоническую скорость графики. Вы говорите цветной lighting? Пойдите и взгляните на Forsaken — дабы осознать, что это такое. При стрельбе на экран извергаются такие спецэффекты и цветовые гаммы, которых никак нельзя было ожидать от маленькой PCI-карты 3Dfx Voodoo. Просто радуга фруктовых ароматов, да и только.

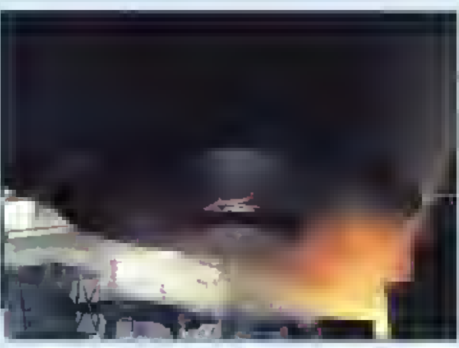
И весь этот праздник жизни сопровождается первоклассными анимациями интерьера и стереозвуком. Тяжеленные двухстворчатые двери с лязгом открываются, и внутрь проскальзывает очередной игрок, на ходу ловко пуская ракету. Один из кокпитов тут же начинает бешено крутиться, буквально размазывая изображение по экрану. Начинаешь понимать, что чувствовал несчастный Darth Vader, когда его Tie Fighter был сбит повстанцами. Одному из четверки постоянно не везло и его возрождали в самом скудном по части оружия месте. Тут же прилетал какой-нибудь умник и засчитывал себе очередного фрага. Впрочем, перманентно умирающий был не в обиде — самый зрелищный фонтан эффектов авторы игры



приберегли на случай смерти игрока. Неповторимо! И поразительная четкость изображения. Извини, Мотолог, но GLO — sucks.

Flying Saucer. В одном из номеров нашего журнала мы уже писали об этой игре. В симуляторном отделе. Но этот продукт фирмы Software 2000 стоит все-таки забрать у мастера авиамодельноподводного спорта Андрея Ламтюгова и отдать "зулусу Мотологу" (цитата). Идея у игры весьма неплохая, а исполнение по меньшей мере неординарно. Вы когда-нибудь пробовали управлять летающей тарелкой? Лучше не пытайтесь. Обнаружите в себе массу дурных привычек и комплексов. Вот например: поворачиваете свой аппарат стрелками, а он, крутясь вокруг своей оси, летит в прежнюю сторону. Оказывается, существует специальная кнопка — нажимаешь и сразу устремляешься в ту сторону, куда смотрел. Что касается графики, то она как раз того сорта, который мог бы прожить и без специального ускорения. Местность холмистая, но без особой деталировки (де-





ревья, кусты, люди, коровы), оружие всего трех видов, сделано безыскусно. Взрывы простенькие. Вокруг снуют враги на вертолетах, самолетах, катерах, автомобилях и очень мешают летать. Работник стенда обещал возможность воровать правительственных чиновников и выпытывать секреты, но заняться этим вплотную не дал.

Overboard! Одна из изюминок аркадного жанра от Psygnosis. Человеку, тоскующему по "Пиратам!", всегда отрадно увидеть древний кораблик. Особенно галион. И такой прикольный, как этот. Вообще, слово "прикольный" очень подходит к игре в целом. Задумана она с огоньком, а сделана со всеми спецэффектами 3D-ускорителя, то есть прозрачной водой, в которой снуют морские чудовища, полупрозрачными облачками в небе и кучей красивых взрывов и всплесков. Согласитесь, такая аркада с чисто изометрическим видом нечасто получает поддержку в виде солидного акселератора. Почему этот галион так шустро шныряет по гаваням и проливам? Потому, что оснащен атомным двигателем! Как получилось, что наш маленький кораблик наводит страх на морскую живность,



прочие суда и даже инопланетян? Потому, что у нас в распоряжении пушки, мины, огнеметы и самонаводящиеся ракеты! Бойся враг, замри и ляг! Любой приличный галион в море занят исключительно одним — поиском сокровищ. Наш тоже. Путь к богатству разделен на этапы, каждый из которых кишит врагами, ловушками (вулканы, береговые батареи и прочее) и даже головоломками.

На ECTS был представлен лишь один ландшафт, тропический. Ребята из Psygnosis обещали еще три, причем все они будут детализованы не хуже,







чем первый. А это значит, живность в небе, на суше и на земле, куча бонусов (турбонаддув для нашего двигателя — кроме шуток!) и больше злых вражеских галионов. Ах, да! Привыкайте к командам "левый борт, огонь!" и "правый борт, огонь!". Все-таки древнее судно...



Наличие multiplayer-игры для пяти игроков улучшает и без того отличное настроение.

Симуляторы

Еще одна благодатная почва для 3D-акселераторов. С появлением жуткой любви последних имитаторов к вырисовыванию каждого листика на дереве и каждого пятна на пасущейся корове, количество кадров в секунду стало резко падать. Особенно при хорошей погоде, отсутствии облачности или бреющем полете. Несмотря на подобное — непростое — положение дел, редкий симулятор выходит с уже готовой поддержкой 3D-ускорителей. И, что интересно, наибольшее количество симуляторов, дружных с 3Dfx, — это мотоциклетные гонки. Что за комиссия, создатель?!

Redline Racer. Criterion. Этот симулятор можно смело назвать "Forsaken от мотоциклов". По крайней мере на ECTS игра умудрялась собрать не меньшую толпу, чем Quake II. А то и большую. Причиной опять явилась беспрецедентная графика в игре. Яркая, индивидуальная, ласкающая правильные нейроны в головном мозге. За подборку палитры авторам уже сейчас можно давать игрушечный "Оскар".

Дорога стелется между холмами и перелесками, по улицам городов. Проплывающий background ослепительной вспышкой остается в голове. На вопрос

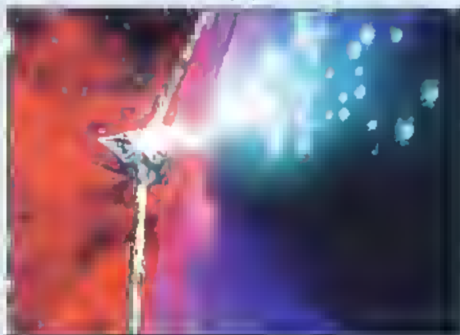


"Что видел?" ответ стандартен: Redline Racer. Камера плавно перетекает из одного положения в другое — от местечка у руля и циферблатов до положения сумасшедшего вертолета, который старается задавить мотоциклистов своими лыжами. Фигура гонщика на мотоцикле никогда не застывает: рукой подается газ, нужное отклонение при повороте, движение головой. Виды безумно хороши. Особенно ночью, когда свет фар вырывает из сумрачной мглы кусочки того самого прелестного ландшафта (он не кажется плоским, стоящим на обочине, как рекламный щит!) и быстро опускает их обратно. Где-то впереди беснуются лучки света других мотоциклов. Очень поэтично. Criterion поднапрягся и сделал "ультимативный" мотосимулятор. Как бы ни



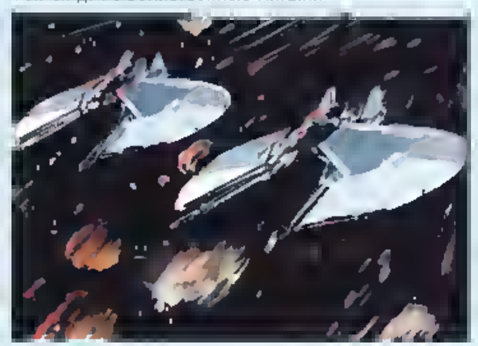
был хорош Moto Racer GT, он не сможет соревноваться с Redline Racer. Не тот калибр.

Wing Commander V: Prophecy. Среднестатистический пользователь относится к этой серии от Origin спокойно или с определенной долей осторожности. Для ветерана, прошедшего все четыре части, — это вещь для души. Разработчики обещали многое изменить и вернуться к истокам, но ос-



тавили FMV (Full Motion Video). С другой стороны, ролики с мультипликацией (полеты в космосе, словом, все, что не касается живых актеров) как никогда зрелищны.

Плачьте, друзья! Полковник Blair навсегда вышел из-под нашего контроля. Вы слышали, что Mark Hamill все еще снимается в игре? Совершенно верно — и роль прежняя. Вот только ВЫ теперь стали молодым талантливым пилотом и должны поклоняться своему предыдущему "эго". Неприятность вышла. Отняли многое. Например, возможность выбора ответа в процессе беседы — теперь ход разговора зависит от ваших успехов на поле боя (как в старые времена). Вы больше не сможете выбирать напарника, так как многие события, происходящие во время полета, фиксированы и должны случиться в любом случае. Маньяк умирает — значит, Маньяк умирает. Более того, у человечества появляются новые враги. Оказывается, старые добрые Kilrathi, вопреки мирному договору, снова построили огромную боевую армаду. Встревоженное начальство посылает вас разобраться. Прилетев на место, вы видите лишь остовы кораблей. Весь инопланетный флот погибает. А вы находите новую расу, настолько ужасную, что ее боятся даже воинственные Kilrathi.



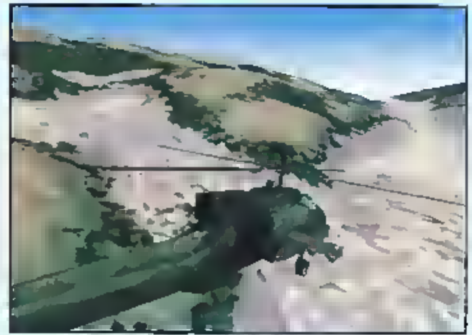
Уход Криса Робертса ознаменовался сменой графического engine'а. Старый вариант из WC 3 и 4 наконец-то был выброшен на свалку. Новый образец можно охарактеризовать лаконичным английским выражением "kicks ass". При поддержке 3Dfx пятый "Висюк" может стать самым красивым симулятором серии. Забудьте темное, как пропасть, небо. Галактика красива. Небосклон заполнен мириадами звезд, образующих скопления, небулы и те образования, названия которых я забыл еще в школе. Специальная катапульта выстреливает истребитель в космос, и, нажимая привычную кнопку "Автопилот", мы добираемся до первой стычки. Модели кораблей весьма необычны, текстуры "натянуты" очень грамотно. А этот трюк неприятельских кораблей! На глазах у изумленной публики три маленьких негодяя ловко собрались в средних размеров фрегат. Что было не очень приятно, учитывая скромные ресурсы корабля в ECTS-варианте игры. Вражеский корабль ловко маневрировал, постоянно оказываясь вне зоны обстрела. После нескольких тщетных минут занятие пришлось забросить. Сами посудите: игра недоделана, джойстик неудобный, стул без спинки. Как в таких условиях сбивать неприятеля? И не заикайтесь о плохом танцоре — иначе вызову на дуэль в multiplayer-режиме (наконец-то!).

Jane's Longbow 2. Фирма Jane's серьезна как никогда. Спустя всего лишь год после выхода первой части Longbow, продолжение практически готово к



употреблению. На этот раз с графическим engine'ом, которому позавидуют очень многие создатели авиасимуляторов. Графика настолько наворочена, что Longbow 2 не смог бы обойтись без той самой железки, которая является "темой номера".

Похоже, что, удовлетворившись реалистичностью летной модели, программисты Jane's решили вплотную заняться графикой. Это хит, господа!



Longbow 2 обладает восхитительной системой lighting'a, которая далеко превосходит все, когда-либо сделанное в жанре. Особенно хорош ночной полет — похоже, что это любимая миссия разработчиков. Дабы получить максимум удовольствия, после взлета займитесь настройкой камеры. Она переключается с внутреннего вида (2 штуки — первый и второй пилот) на внешние. Их несколько: пара стандартных позади вертолета, под машиной и... на крыле, прямо над пилонами. Из последнего положения хорошо видна прозрачная кабина вертолета и фигуры летчиков. Пилот смотрит (здорово выглядит!) в сторону поворота, в то время, как стрелок манипулирует пушкой. Вид снизу — и вы видите, как поворачивается турель, выплевывая очереди. Каждая вспышка освещает брюхо винтокрылой машины и сегменты земли, проносящейся совсем близко. Пуск ракеты. Вертолет легко содрогается, яркое пламя на мгновение ослепляет "наблюдателя на крыле". Затем следует дуга, и на земле с ревом возникает огненный цветок. Средства ПВО обстреливают вертолет, идет бой. Взрывы возникают там и тут. Блики пляшут на корпусе Longbow и отражаются от плексигласа кабины. Жаль, что летчики не улыбаются...

Изложение пафосное, не отрицаю. К сожалению, это единственный способ передать восхищение от работы спецов из Jane's. Ко всему сказанному следует добавить только одну деталь. Longbow 2 обладает отличными multiplayer-режимами, позволяя летать вдвоем на одной машине, в паре на разных вертолетах (тем более что их в игре три модели) и, разумеется, выступать друг против друга. Только придется запастись достаточным числом 3Dfx-карт.

Только 3Dfx!

Можете быть уверены, что игр, поддерживающих 3Dfx, на ECTS было гораздо больше. Пришлось выбирать наиболее необычные или известные. Благодаря 3Dfx раз и навсегда решается проблема оптимизации кода специально для медленных машин. Разумеется, каждый акселератор имеет свои требования к железу, а в особенности к процессору. К счастью, 3Dfx Voodoo и Rush практически не зависят от скорости центрального процессора и внутренней шины. И это — в отличие от некоторых других карт, которые предпочитают использовать внутренние шины компьютера для передачи изображения. 3D-акселератор не только решает множество проблем, связанных со скоростью компьютера, но и радикально изменяет внешний вид игрушки.

Неужели этого мало? Если ответ "да" — читайте материал по технологии 3D-акселераторов. Неубедительно? Не может быть. Обратите внимание на наши и сторонние тесты. 3Dfx Voodoo был создан уже довольно давно (по меркам быстро развивающейся компьютерной индустрии), но свеженький PowerVR PCX2 все равно не может тягаться с нашей любимой картой. А ведь на пороге — Voodoo 2, ответ фирме NEC. Каким он будет? В одном из интервью работники 3Dfx "проговорились", что следующий чипсет будет как минимум в два раз быстрее. Так-то. Маленькая железная революция продолжается...

Игры, поддерживающие Direct3D, OpenGl и Glide

Вышедшие игры

Agile Warrior
Carmageddon
Cyberdome
CyberGladiators
Descent II
Descent II: The Infinite Abyss
Die Hard Trilogy
EF2000
EF2000 Tatcom G+
Extreme Assault
Flying Corps
Formula 1 [Psygnosis]
Grand Slam Baseball '97
Hellbender
Hexen 2
HyperBlade
Ignition
Independence Day
Interstate '76
Jetfighter III
MDK
Mechwarrior II
Mechwarrior II: Mercenaries
Monster Truck Madness
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Pod
Quake
Scorched Planet
Shadows of the Empire
SimCopter
Team 47 Goman
Terracide
Tigershark
Tomb Raider
Toshinden
VR Soccer '96
War Gods
Whiplash

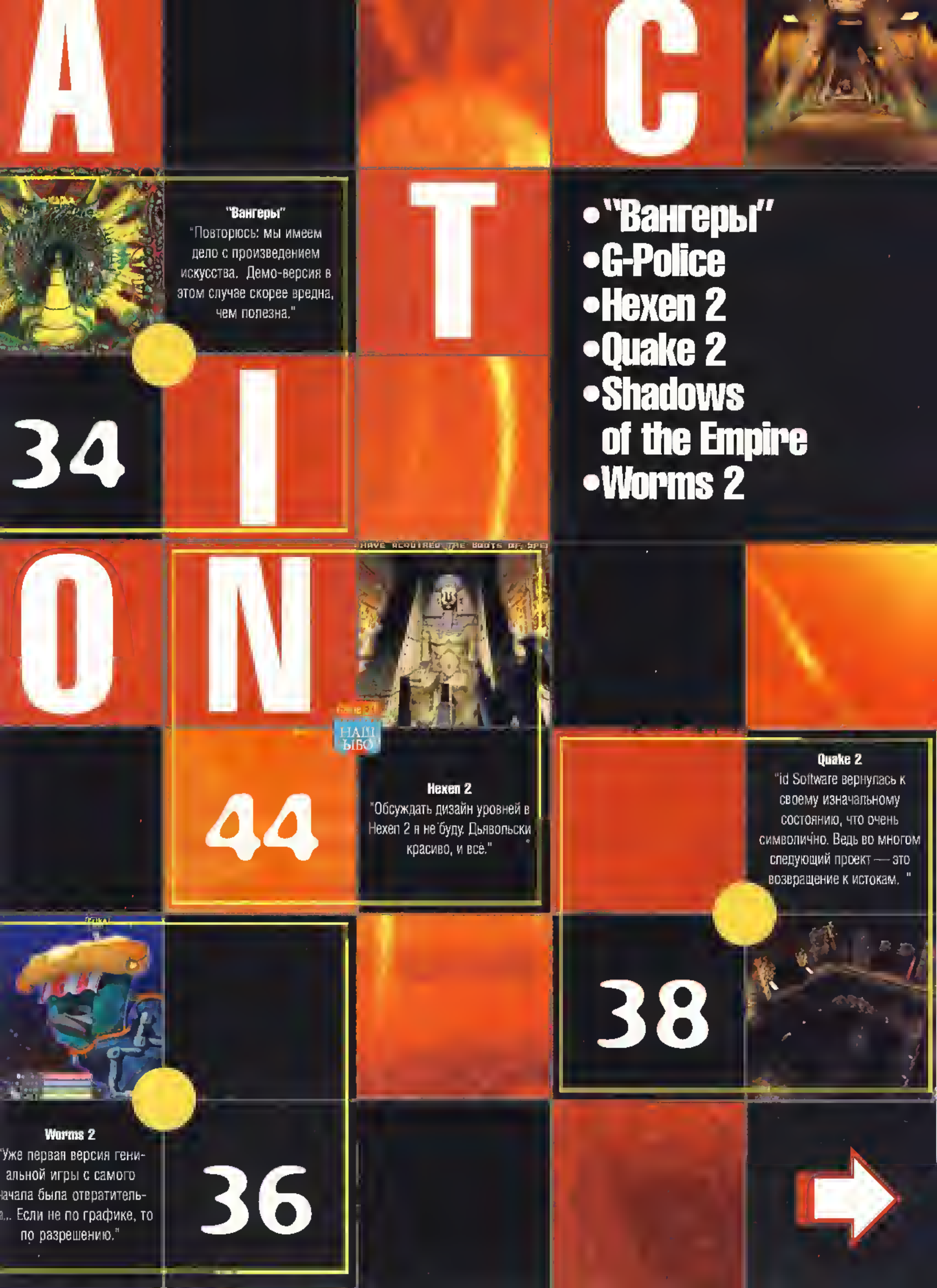
Патчи для существующих игр

Blood
Dungeon Keeper
Lands of Lore 2
Need For Speed 2
Red Baron 2
Screamer 2
Shadow Warrior
Team Apache
Virtua Fighter 2

Игры, находящиеся в разработке

10 Six
10th Planet
5th Element
Auoo X-Fightors
Autus Golf 2
All Out War
All Star Basobell 97
Anouhronox
Andretti Racing
Aros Rising
Armorod Fist 2
Balonco of Power
Barrago
Bottlespiro
Boost Wors
Blado Runner
Blood 2
C&C2. Tiborian Sun
Carmageddon Splat Pock
Confirmad Kill
Croc
Daikotano
Dork Omen
Dork Vongeonce
Daytona USA Deluxo
Doytono USA Evolution
Dead Reckoning
Dead Unity
Deathtrap Dungeon
Defionco
Oosuont
Dio by the Sword
Droams To Reality
Duko Nukem Forever
Earth Worm Jim 3D
Earthsiogo 3
Elder Scrolls – Morrowinds
Esotaria
Europoon Air War
Everquaot
Excolibur 2555 AD
F/A 18 Hornat. Koreo
F1 Racing Simulation [Ubi Soft]
Falcon 4
Fierce Harmony
FIFA 98
Fighter Duol 2
Fighting Forua
Final Fantosy 7
Fright Unlimitad 2
Flying Corps Gold
Flying Nightmoros 2
Forcad Allianuo
Formulo 1 CE
Forsekon
Gabriel Knight 3
Golopagoo
Gama Not & Match
Gex 2
Golgotho
G-Polica
Grand Prix Logonds
Ground Effoct
Half Lifo
Hardwar
Hoovy Goor
IM1A2 Abrems
Incoming
Incubation
Indy Car Racing
International Rally Championship
Interstate 76: Vigilonte Files
Interstate 77
iPanzer 44
Jedi Knight
Jet Fighter 3. Platinum Edition
Joint Strike Fighter
King's Quest 8
Lost Bronx
Liberation Day
Longbow 2
Mace
Madden
Mageslayer
Manx TT
March Madness
Max Payne
MechWarrior 3
Messiah
Microsoft Baseball 3D
Millenium Four
Montezuma's Return
Myth
NBA Live 98
NFL Quarteback Club 98
NHL 98
NHL Breakaway 98
NHL Powerplay 98
Omikron
Out of the Void
Outlaw Racers
Pandemonium 2
Plane Crazy
Populous 3
Powerboat
Powerslide
Prey
Principles of Fear
Quake 2
Raider
Rascal
Redline Racer
Redguard
Reflux
Requiem
Return Fire 2
Return to Krondor
Revenant
Riot: Mobile Armor
Sabre Ace: Conflict Over Korea
San Fransisco Rush
Screaming Demons
Sega Rally
Shipwreckers
Simcity 3000
SiN
Ski Racing
Soccer Nation
SODA Off-Road Racing
Spearhead
Spec Ops
SpeedTribes
Star Nations
Star Trek: First Contact
Star Trek: Secret of Vulcan Fury
Star Wars. Rebellion
Sub Culture
Submarine Titans
Superbikes
Take No Prisoners
Terra 2120
Test Drive 4
TFX3: F22
The Dark Project
Tomb Raider 2
Touring Car Championship
Toxic Squad
Trespasser
Turok
Ultima 9
Ultimate Race Pro
Unreal
Uprising
Vangers: One for the Road
Virtua Cop 2
Virus 2000
VR Baseball 97
Warbirds 3D
Wargames
Wheel of Time
Wing Commander: Prophecy
Winter Race 3D
Worldwide Soccer




ACTION
"Вангеры"
"Повторюсь: мы имеем дело с произведением искусства. Демо-версия в этом случае скорее вредна, чем полезна."
34
• "Вангеры"
• G-Police
• Hexen 2
• Quake 2
• Shadows of the Empire
• Worms 2
44
Hexen 2
"Обсуждать дизайн уровней в Hexen 2 я не буду. Дьявольски красиво, и всё."
Quake 2
"id Software вернулась к своему изначальному состоянию, что очень символично. Ведь во многом следующий проект — это возвращение к истокам."
38
Worms 2
"Уже первая версия гениальной игры с самого ачала была отвратитель-а... Если не по графике, то по разрешению."
36

Мечта идиота

Французская компания Cryo известна своими хорошими отношениями с нашим отделом квестов и способностью создавать игры редкостной красоты и непроходимости. Впрочем, можно сказать и по-другому: игры расслабляющие, не требующие никаких мучений и надсады.

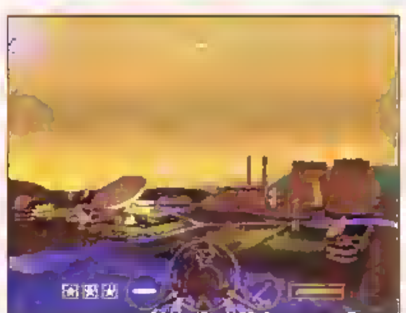
Судя по имеющимся в нашем распоряжении материалам (личная беседа с представителем Cryo, видеоролики, пресс-релизы и т.п.), новинка — **Dreams to Reality** — будет точно соответствовать этому определению.

Сюжет прост: юноша падает в колодец, наполненный "голубой водой", и оказывается в мире, состоящем исключительно из сновидений, изрядно напоминающих кошмары. Задача фантастической стрелялки — вернуться в реальный мир.

Программисты Cryo имеют в своем распоряжении прекрасный engine. Находясь под впечатлением утомившего всех Tomb Raider (в пресс-релизе это словосочетание живет в разделе "Target group"), они решили создать игру, в которой надо не менее красиво прыгать и чуть меньше стрелять. Последнее компенсируется фантастически красивыми полетами. Словом, игра для мечтателей и романтиков "от 14-ти и старше".

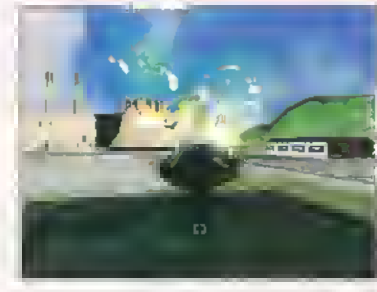
Технически игра должна стать маленьким чудом (и это подтверждает наш лондонский игрец — см. его отчет в "теме номера"): высокое разрешение, тысячи цветов, динамическое освещение, безукоризненное движение камеры и любого из сотни персонажей, отличные модели... Для игрока найдутся и оружие, и магия, и отдельные адвенчурные элементы...

Красота спасет мир

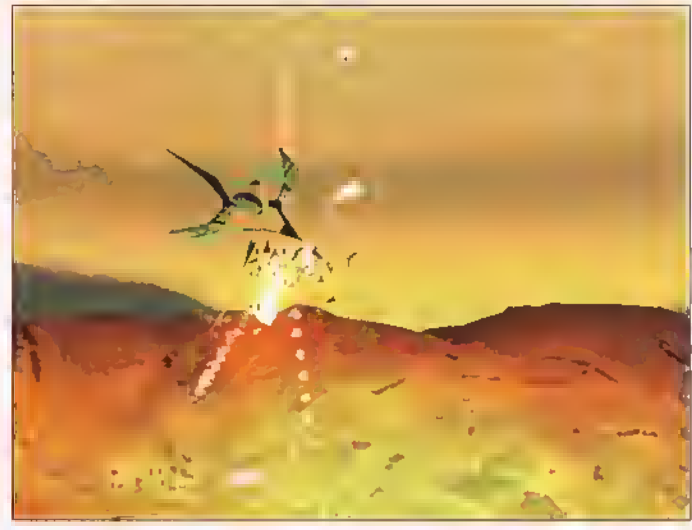


Компания Rage, отличившаяся откровенно леворезьбовой игрушкой Trash It, в феврале следующего года собирается доконать нас **Incoming** — игрой, совершенной технологически и при этом являющейся самой аркадной аркадой. В данный момент нам доступна неинтерактивная демо-версия, позволяющая краем глаза взглянуть на то, что авторы Rage способны сделать из обычного 3Dfx. Полная же версия игры разрабатывается с расчетом на Pentium II и 3D-ускорители, подключаемые через AGP. Сюжет держится пока в секрете, но информация о доступных в игре новинках распространяется в объеме, достаточном для того, чтобы Incoming попала в список очень ожидаемых проектов.

Скажу коротко: это будет гвоздь в гроб Extreme Assault, да такого размера... Порядка сорока модифицируемых (!) юнитов — от самолетов и вертолетов до танков и шагающих роботов. И всем этим богатством можно будет управлять — на протяжении 42 миссий. Эти цифры нормальны для стратегий, но мы-то имеем дело с аркадой!



Нас ожидает вселенная, чуть более красивая и сложная, чем... реальный мир.



Нас ждет плавная смена дня и ночи, изменение погодных условий... Внезапный туман изменит раскладку сил, но картину боя только украсит.

"Неуправляемая" демо-версия, которой мы долго любовались, отличается сложным чужеземным ландшафтом и (пока?) полным отсутствием строений. Но, право же, я готов пережить эти голые пространства! По сути, инопланетный пейзаж использован здесь в качестве огромного экрана для колоритной игры динамического освещения (Ж.М.Ж. полчаса отдыхает!). Пожалуй, это самая впечатляющая игра с динамическим освещением из когда-либо созданных. Представляете, как преобразится это и без того феерическое зрелище, когда мир наполнится боевой техникой!..



К этой картине остается добавить объемный звук и мощную сетевую поддержку, и тогда мы наконец поймем масштабы задумки авторов...

Рейнджеры в тылу



Любимая нами за радикализм компания Zombie готовит новую игру **Spec Ops U.S. Army Rangers** (издатель — BMG Interactive), посвященную, ясное дело, суровым будням американского спецназа. Симулятор нелегкой жизни американских военных явственно напирает на реализм. Большое значение будет иметь управление командой, но игра "от первого лица" — все же на первом месте. И Spec Ops, не пугайтесь, не станет стратегией, это будет action, action и еще раз action.

Играющему придется возглавить команду бравых "дубленых загривков" и отправить их на выполнение миссий, каждая из которых состоит из небольших заданий. Обратите внимание на сроки — они будут очень серьезно вас поджимать. Выбор миссий довольно разнообразен — от тотального уничтожения до спасательных операций и точечного отстрела террористов.

Игра исполняется на обновленной версии фирменного engine'а от Zombie, известного в узком кругу поклонников как Viper. А это значит, что

нас ждут высокие разрешения, "правильные" (с точки зрения мадам "трехмерности") модели и уровни, 16-битный цвет, поддержка 3D-ускорителей. Любопытно, что модели военной техники и гражданских



объектов, а также прочего оборудования и оружия разрабатываются по многочисленным фотографиям (в разных "позах"), а "люди" — с использованием motion capture. Для того чтобы убедиться, как это сказывается на реализме, достаточно взглянуть на скриншоты.

"Подруга" — rulezzz?

По крайней мере в этом уверена Take 2, под душевным руководством которой девелоперы из финской компании Housemarque создают **The Reap** — новый 3D action по мотивам старого амиговского хита. Несмотря на то что игра НЕ поддерживает 3D-ускорители, ее графика использует все модные в этом году эффекты (сложное освещение, дым-туман и очень красивые взрывы). Но главное в очередных приключениях маленького летательного аппарата — это проверенный за много лет стиль настоящей аркады.

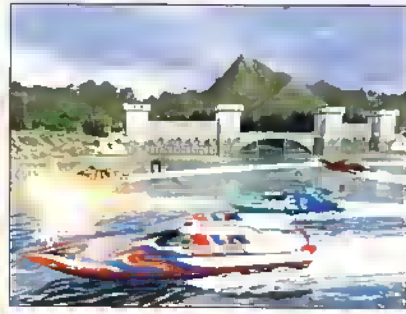
Правда, нынче "настоящей аркаде", чтобы выжить, требуется множество дополнительных условий плюс безукоризненный AI, об "уме" которого разработчики позаботились особенно: отряды врага научатся грамотно взаимодействовать между собой, а игрок сможет проследить четкую связь между случайным неуничтожением определенных объектов и появлением новых вражьих полчищ. По утверждениям авторов, мощный искусственный интеллект нужен им для того, чтобы привнести в игру известный стратегический оттенок, а также, что гораздо важнее, заставить пользователя еще и еще раз проходить игру с самого начала (аксиома: если дать игроку возможность исследовать различные варианты тактики, то gameplay растянется на долгие часы).

Впрочем, для "гипнотического воздействия" на пациента требуется еще и известное разнообразие. Действие игры проходит в четырех совершенно разных мирах: в пустыне, подводном городе, ледяных пещерах и футуристическом мегаполисе. Разумеется, авторы горды и количеством предлагаемого нам оружия (8 видов), тонко намекая, что каждая из "штучек" подвержена модификации и улучшению.

Ждать осталось недолго: выход игры намечен на ноябрь'97.

Вода, скорость и пулемет

Criterion Studios изменила название игры AquaTak и передала ее для публикации компании Telstar. Теперь игрушка называется **Speedboat Attack**. По всей видимости, новое название игры точнее передает ее



замечательную сущность, о которой появилось так много свежей информации.

Игра, как и было запланировано, представляет собой гонки на тяжеловооруженных водных мотоциклах. Создатели обеспокоены более или менее точным моделированием окружающей текучей среды с соблюдением всех законов физики. Первое условие успеха — бешеная скорость. Второе — богатый выбор оружия. Третье — удачные трассы. Вариантов игры, как водится, три: чемпионат, "аркадная версия" (меньше спорта, больше стрельбы) и одиночные заезды на время. Забавно, что соревнования между "живыми" игроками будут доступны не только "приверженцам" локальных сетей и Интернета (до 6 игроков одновременно), но и фэнам старого доброго split screen'а.



Никто не даст вам устроить этакий Carmageddon на водах. Придется накручивать круги по строго разграниченной территории... Даже если оппоненты предпочтут пацифизм и отставят в сторону свои пушчонки, гоняться будет не так уж легко: вас поджидают неприятные сюрпризы в виде мин, айсбергов и даже хорошо вооруженных пингвинов, стерегущих чек-пойнты. Словом, жизнь на десяти принципиально различающихся трассах легкой назовет разве что какой-нибудь мазохист в законе. Возможно, ее упростят бонусы, представляющие собой новую броню, дополнительное оружие или... ключи к секретным участкам трассы?..



Что до графики... Тут успехи Criterion никогда не вызывали сомнений. Нас ожидает полностью трехмерный engine в 65000 цветов, с поддержкой ночного и дневного освещения, погодных катаклизмов и других модных заморочек. Для реализации всей этой красоты используется технология MMX и D3D. Конечно, вы сможете обойтись и без дорогих железок, но результат вас уже не так огорошит...

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ **X.МОТОЛОГОМ** (по пресс-релизам издательских компаний и фирм-разработчиков).

Психоделия forever

"Вангеры"

Х. Мотолог

Не зря я пользуюсь в родном журнально-воспитательном учреждении славой человека независимого и объективного. Сколько тысяч читателей искренне купились на .EXE #4'97. А ведь умным людям сразу было ясно, что никакие это не скриншоты, а микрофотографии эпителия, да еще с изгаженной палитрой. Бодрый гон товарищей, выдающих себя за авторов несуществующей игры ***"Вангеры. Механики муравьиных культов"****, дополнял печальную картину... Но одно дело — раскрывать заговоры, а принимать в них участие — это уже новый виток станции "Мир". Как человек чести, я обязан предупредить читателя, что все нижесказанное является высокохудожественным вымыслом, а иллюстрации взяты из архивов медицинских институтов, обработаны в Photoshop в рамках гуманитарной программы "Творчество умалишенных — на большой экран", кроме того, при печати CMYK по ошибке был заменен на RGB. Я предупредил.*

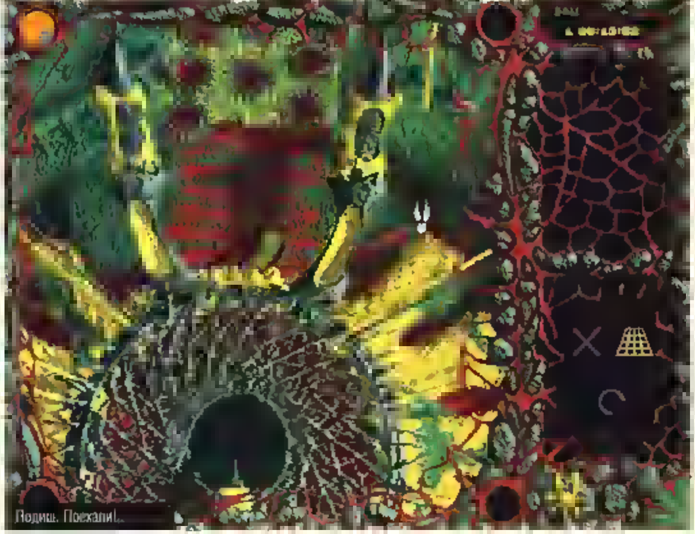
Понять можно все. Петр Пустота с большой банкой "тихого", он же "медленный". Полбанки достаются Котовскому. Чапаев что-то мутит в степях Внутренней Монголии. Калининсбергская K-D Lab высекает из муравейника культовую игру "Вангеры". Все под контролем. Психоделия forever. Очевидно, что далеко не все читатели журнала дочитают текст до этого места. Это не страшно — игра их тоже не заинтересует.

Для НАШИХ людей: чаемая еще с весны демо-версия игры "Вангеры" вышла (лежит у издателя на www.buka.com и зазывно намекает себя скачать. Скачайте же!)! И превзошла ожидания даже тех (мои ожидания), кто самодовольно считал, что все уже в этом мире видел. Не все. Игра не укладывается в рамки наших представлений об "action" вообще и о "компьютерной игре" в частности. Рассуждения о психоделических ежиках никогда больше не сорвутся с полос нашего журнала, ибо они навеки потускнели в сравнении с лексикой, применяемой в данной игре. Обложка "Perfect Drug — 6 Versions" более не кажется мне яркой или кислотной.

Но дело даже не в радикализме или уникальности. Дело в том, что раз уж появилась демо-версия, то вскорости проступит и сама игра. И что мы будем с ней делать — ума не приложу.

Ибо в ней все хорошо.

Ни пробелов, ни дыр, ни прочих глупостей, которыми так любят населять свои игры рядовые девелоперы.


Подиш. Поехали!..

Дышите глубже. Или не дышите вообще

Так не бывает. Происходящее не кажется мне реальным. Это буйство цветов ДЕЙСТВИТЕЛЬНО является продуктом работы engine'а. И это еще не все. Вы видите просто статичную картинку. А оно там живет.

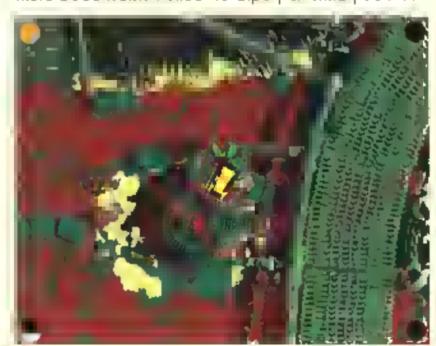
Собственно, было бы вполне достаточно, если бы engine отличался от других только своим разрешением (в данный момент — 640x480x16bit) и выбором цветовой гаммы, радикальность которой нас всех так радует. Кстати, и в 256-цветном режиме игра смотрится на оценочку "очень даже". Но тщеславные авторы на этом не остановились.

Игра трехмерна до боли в надпочечнике и поджелудочной железе. Под песками окопался враг, проявляющий себя болезненными пинками и малозаметными бугорками. Развязки на муравьиных дорогах сложны, что твои въезды на МКАД. В довершение всего мехос способен летать. Поведение мехоса вообще является чистой воды издевательством над играющей общественностью. Если летать он способен лишь при наличии специального устройства, то подпрыгивать высоко в небеса — всегда. И это не только счастье, не только дань всеобщей акробатике, но и способ выбраться из множества затруднительных положений. Но хлеще всего то, что мехос способен... стрейфиться. И делает это точно так же, как, извиняюсь за выражение, Лара К. выкручивает полное сальто в сторону.

Добавьте к вышесказанному плавный переход от дня к ночи, прозрачные водоемы и


Вы видите статичную картинку. А оно живет...

точно просчитанное взаимодействие протектора с поверхностью — иногда за вами остаются следы, иногда видны только клубы пыли из-под колес, — добавьте к этому разрушаемые объекты... Плюс четыре режима работы



камеры. И все это в игре, графика которой не имеет никакого отношения к бесценному 3Dfx и всяким "полигонностям".

Мыслите широко. Или не мыслите вообще

Но это не страшно. Страшно то, что для получения от игры всепроникающего удовольствия, необходимо начать мыслить мехосами, биосами и инкубаторами. И это еще самые простые слова. Остальные тоже можно выучить, читая предысторию, подсказки и общаясь с персонажами игры. Но, подчеркиваю, выучить, а не понять. Для того чтобы проникнуться всеми тонкостями, придется дождаться полной версии. На данном же демо-этапе



предметов не так уж и много, и можно ограничиться невежественными (прости, KranK!) формулировками типа "байда, которую надо отвезти туда-то".

За вычетом литературы и графики "Вангеры" — игра скорее не сложная, чем простая. Купил-отвез-пострелял-продал-поговорил-узнал-поехал-пострелял-нашел-подобрал-... Все очевидно, только не надо незнакомые слова путать. Это с одной стороны. Это чтобы немного поиграть. Но не слишком плодотворно. Для плодотворности придется вернуться к литературе.

На самом-то деле, "Вангеры" существуют одновременно в трех плоскостях. От точки А к точке Б нас ведет ездилка-стрелялка, не ограниченная трассой. Во-первых, можно смело мчаться по бездорожью, а во-вторых, дорог настолько много, что надеяться, будто они куда-то нас приведут — несколько наивно (см. литературу).

Кроме того, есть экономическая стратегия, поскольку торговые операции, проводимые "на шару", денег приносят мало. Ждать, что вам дадут прямое задание, несколько утомительно, поэтому надо снова читать литературу и, подковавшись, опережать мысль работодателей. Результат: дружба-уважение-деньги.

Несмотря на то что интерфейс общения с представителями банчей примитивен (а может, просто элегантен?), выудить из него можно многое. К тому же товарищи бывают весьма словоохотливы, порой до трепливости. Кроме экономических преимуществ, это подводит нас к третий плоскости — глобальному квесту, имеющему место на протяжении всей игры. У игры есть цель. И "последовательно пройти все уровни" нам не дано. Игру надо понять и решить.

Назад, к особенностям

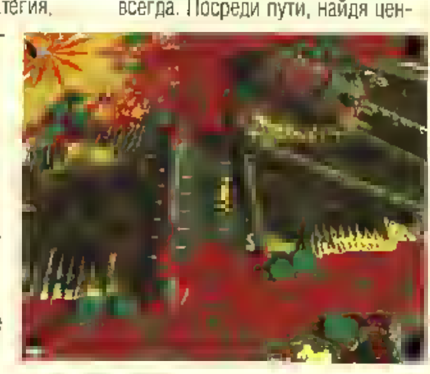
В упомянутом .EXE #4'97 авторы игры много говорили о том, как им дорог созданный мир. Обозвать его "мэпом" — значит, плюнуть в душу полюбившимся людям. В демоверсии нам предоставлен небольшой по меркам игры, но довольно внушительный по сути кусок одного из этих миров. На нем расположено пять эскэйвов. Видимо, надо говорить "всего пять"... Кроме эскэйвов, назначение которых прозрачно (это именно то место, куда можно заехать и заняться, скажем, торговлей), огромный мир встречает нас жизнью, нам пока не совсем понятной и от нас не зависящей. Но очень красивой (рука дрогнула и написала).

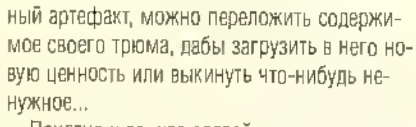
Так вот, любимое слово авторов — "эксплоринг". То есть путешествие по миру в поисках приключений. Боевые действия, приносящие трофеи, — самый очевидный вариант. Поиск тайников — способ более безопасный, но не менее денежный. Забраться в тайник — задача порой нетривиальная, но тем слаще результат!

Ко всему прочему эксплоринг приносит большое эстетическое удовлетворение. Подъезжаешь к малопонятному месту и наблюдаешь странные события. Обнаруживаешь, что зазевавшийся вангер, более искушенный в знании этого мира, в результате этих событий погиб и оставил что-то ценное — ты подобрал и смылся. Отлично.

Но гуманные авторы позаботились также о врагах эксплоринга и просто склеротиках... Карта в таких играх бесполезна, но есть ассистент, который покажет вам дорогу к нужному месту. Очень приятная вещь: сбился с курса, включил и приехал.

Это лишь один из примеров того, что, создавая произведение искусства, K-D Lab'ы не забыли и интерфейс. Доступ к трюму открыт всегда. Посреди пути, найдя цен-





ный артефакт, можно переложить содержимое своего трюма, дабы загрузить в него новую ценность или выкинуть что-нибудь ненужное...

Приятно и то, что апгрейд мехоса не самоцель. Есть внешняя подвеска для оружия и трюм. Подвеска, понятно, служит для оружия. В трюм можно положить предметы, улучшающие ходовые характеристики, например, все то же летательное устройство. Но от этого уменьшится свободное место, а значит, ухудшатся ваши транспортно-торговые способности. Так что брать новый мехос надо при первой возможности. Трюм больше — каждая поездка вдвое эффективнее.

Самое главное

Повторюсь: мы имеем дело с произведением искусства.

Демо-версия в этом случае скорее вредна, чем полезна.

Хочется толстой книженции, скармливающей нам сложнейший сюжет.

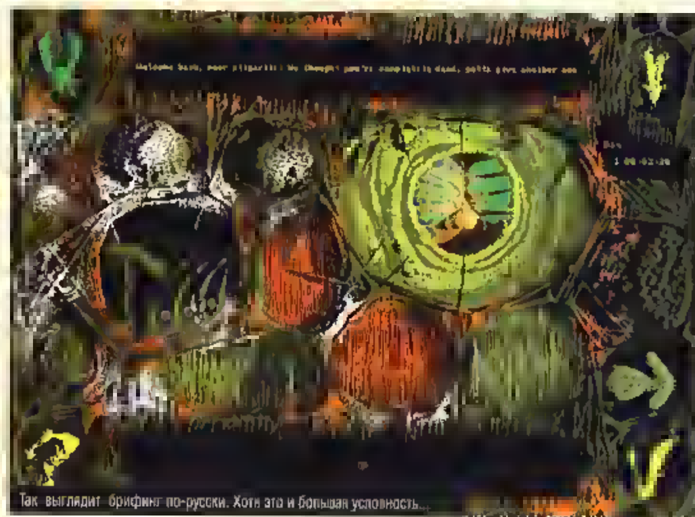
Хочется получить всю игру, не размениваясь на мелочи.

Потому что великолепный engine и очень хороший интерфейс, что нам демонстрируют, — это лишь приманка. Это лишь выставка достижений.

А мне страшно хочется попасть туда, куда меня залучают.

Скорей бы.





Так выглядит брифинг по-русски. Хотя это и большая условность...

Черви и графика

Worms 2

Х.Мотолог

Наверняка я лезу не в свое дело. Даже точно. Жанр нашей любимой игры — turn based action strategy. Шкуру свою мне не спасти. Отнимаю хлеб у главстратега. Но, скажите, родные, как не отнять, если речь идет о демо-версии ***Worms 2*** *от Team 17?! То есть об игре, которую вся прогрессивная игровая общественность ждала, затаив дыхание и лишь для вида поддерживая endless meetings о Quake 2 (пропади он пропадом). Об игре, в которую играют даже в стратегическом .EXE-отделе.*

И что характерно, я скажу то же самое, что сказал бы на моем месте помянутый всуе главначстратег (тем более что он именно это и сказал, только — тс-с!). Новые Worms отличаются от старых лишь графикой да звуком, то есть вещами в высшей степени второстепенными, и выдающуюся игру, как ни странно, не испохабившими. Ну, появилось, конечно, энное количество нового оружия, например, жуткое снадобье по имени "Old Woman" — видимо, та самая пенсионерка с клюкой, которую мы не додавили в Carmageddon, к овцам на подмогу пришли буренки, и т.д. и т.п. Но все это не столь уж и важно.

Dixie 2

Уже первая версия гениальной игры с самого начала была отвратительна... Если не по графике, то по разрешению. Туповатая технология портирования в "DOS и 320x200" немного утомляла гурманов. Звук был не менее талантлив, но простоват. Все дальнейшие пакеты продолжений, выполнялись в той же подзаборной технике. В сущности, именно это и было единственным несовершенством обсуждаемой великой игры.

Слава Будде, проблемы отважились застрелиться. Пусть и не насмерть — 640x480x65000, 16-битный звук — но элегантно. При этом игра не пошла порочным путем, по которому побрели большинство стратегий. Видимая часть игрового поля не стала в четыре раза больше, увеличилась лишь детализация. Это очень важно, хотя профессионалы первых Worms и жалуются на то, что гранаты летают "чуть-чуть не так". Но мы всепрощающе понимаем, что это придирки.

Куда симпатичнее и, простите, основополагающе стал звук. Впрочем, развивать эту мысль без толку, просто надо громко сказать, что набор гениальных воплей был расширен и пересэмплирован.

Моральный облик червяков чуть-чуть поправился. Оформление игрового поля еще на шаг удалилось от какого бы то ни было реализма. Сами черви, которые в первой версии выглядели этакими краповыми беретами без страха, упрека и совести, стали походить на студентов с военной кафедры Московского госуниверситета им. Ломоносова-Архангельского: нечто наглое, небритое и без униформы нехотя вынимает из кармана базуку — и КА-А-АК ВДАРИТ! "Больно, но не страшно", — как говорил в таких случаях тов. Станиславский тов. Немировичу-Данченко. Игра все больше приближается к идеалам пацифизма, которым, по слухам, на означенной выше кафедре поучают.

Dixie 1

Представьте себе, что вам дана неподъемная задача создать Worms 2, да так, чтобы игра была пуще и лучше прежней, но при этом вы не имеете права дотрагиваться (даже грязным пальцем!) до святого — сути "Червяков". Многотомный список мелких поправок, вносимых во вторую версию, любой .EXE-читатель способен сочинить за пять минут. Уверяю вас, Team 17 внесла именно эти исправления. Играть теперь можно хоть вдесятером, в том числе и в Интернете. Кстати, для этого Worms подходит идеально — никто не будет жаловаться на лаг, все же шедевр "потурновый".

Разумеется, игра разжилась мелкими приколами. На единственном уровне, доступном в демо-версии, наглая вода постепенно поднимается и подтапливает наш мирок. И если верхотура, на которую взгромоздился наш червяк-скалолаз, — стратегическая высота, то к концу затянувшегося матча это просто способ выжить.



Предисловие

Да, я тут подумал: а вдруг кто-то не знает, что такое Worms... Горе ты мое луковое, однако из-за тебя одного переписывать текст не буду. Лучше расскажу, а ты послушай. N команд червяков, вооруженных до зубов. Ходим по очереди. За шестьдесят отпущенных на один ход секунд червяк может немного погулять и немного пострелять. Ветер и гравитация превращают метание гранат и бомб в искусство сродни запуску большого космического корабля на просторы Вселенной. Выбор оружия ближнего и дальнего боя превращает игру в огромное и величественное Бюро стратегических и тактических находок.

Но при этом — ты только вслушайся в эти слова! — при этом игра остается величайшим action! Да простят мне это иноземное слово в Институте русского языка. Бесспорным action. Вновь великим.

Главное открытие авторов — виртуозная работа с рельефом местности. Team 17 и не думала идти на поводу у realism'a и realtime'a. Картинка на экране просто разрушается по кусочкам. Пальма, подкошенная ракетой, даже и не собирается падать — висит себе в воздухе огрызок, никому не мешает. И не троньте святое. Ваш ход. Качайте демо-версию.




Уникальная "ноу – хау"
графическая технология
Surmap ART
от K – D Lab
позволяет создавать
огромные детально проработанные
игровые пространства
и интегрировать в них
игрока в реальном
времени...
Здесь все подвержено изменениям
а незыблемо лишь Действие.
Бесконечные и опасные
странствия по мирам
Потерянной Цепи.
Одновременно Игрок
охотник и жертва,
странник и наемник,
торговец и разбойник,
исследователь и продукт экспериментов.
Developed by
Бука
BUKA ENTERTAINMENT

Q2: больше D, чем Q?

Quake 2

Александр Вершинин

Этот год был не самым удачным для id Software. Шумные скандалы не утихали вокруг небольшой и не в меру скромной компании. Жажда начать собственное дело заставила уйти из id практически все самые известные фигуры. Сбежали те, кто постоянно был "на свету", те, кто числился в идеологах и родителях гиперпопулярной серии 3D shooter'ов. id Software вернулась к своему изначальному состоянию, что очень символично. Ведь во многом следующий проект — это возвращение к истокам.

ECTS. Небольшая "стенка" из трех компьютеров на стенде Activision. Нет громкой рекламы, огромных щитов с названием игры или девочек, вручающих буклеты. Только толпа серьезных (и не очень) дядек, которые терпеливо ждут, пока занимающие клавиатуру и мышь люди освободят место у терминала. Яркое освещение не дает издалека разглядеть, что происходит на мониторах. Подходим ближе. На экране огромный космический корабль, выходящий на орбиту весьма мрачной планеты. Ролик рисованный (все-таки!), сделан очень стильно. И шок от удивления. Надпись на стене, чуть выше: "**Quake II**".

Intro, сюжет и прочие странности

Потребовались разъяснения. Причем немедленно. Одинокий служитель id Software уже долгое время объяснял молодому человеку восточного вида, для чего в игре нужна мышь и как ею пользоваться. Процесс обучения пришлось прервать...

Именно так, в начале игры прочно обосновался объемистый ролик. Это не реклама и не иллюзия. Зачем? Хотя бы для того, чтобы немало удивить думеров, квакеров и прочую публику по всему миру. А заодно поведать о новой сфере пристального внимания разработчиков id Software — одиночном режиме игры. В тот момент, когда все Q-killer'ы наперегонки соревнуются, чтобы перещеголять друг друга в multiplayer-режиме, id делает очень логичный шаг. То есть совершает поступок, которого не ждал никто.

Вот приблизительные наброски сюжета (да, сюжета!) Quake II. Кажется, многим придется по душе идея снова стать морским пехотинцем из далекого будущего. Как обычно, Земля ведет войну с расой могущественных инопланетян, которые называют себя Strogg. Все дипломатические попытки заключить мирное соглашение с противником терпят поражение. Неудивительно, ведь человеческое мясо — такой же деликатес для пришельцев, как для нас черная икра. Перед тем как встретить самого опасного врага за время своего существования, человечество успело основать колонии на нескольких близлежащих планетах. Но даже объединив все силы, homo sapiens имеют большой шанс стать подкормкой для безжалостных чудовищ-пришельцев. Собрав отряд лучших воинов нации, люди предпринимают отчаянную попытку выиграть войну одним мощным ударом. Надо лишь захватить основную планету врага, остальное — дело техники.

Но есть одна проблема. Большая проблема. Ни один корабль не может выйти на орбиту столь желанной планеты, пока ее покой охраняет огромная пушка, способная одним выстрелом разнести в клочья любой линейный корабль. Все очевидно. Ваша группа должна просочиться на базу неприятеля, взорвать орудие и подать сигнал к атаке. Специально для такой операции были сконструированы миниатюрные капсулы, размером чуть больше человека, который помещался внутри. Корабль таких пропорций засечь невозможно... Посадка проходит успешно, и вы в целости и сохранности выходите из гибернационного сна. Одновременно, вы обнаруживаете два неприятных факта, которые вполне предсказуемы для ветеранов. Первое: вы единственный, кто выжил при посадке. Второе: у вас нет никакого оружия, кроме пузатенького, но достаточно бесполезного бластера. Хорошо хоть патроны "единица" не ест...

Довольно серьезная и сложная история для игрушки от id, не так ли? Удивляйтесь дальше. Quake II состоит из восьми эпизодов, называемых "юнитами". Каждый эпизод содержит от трех до шести миссий. Каждая миссия — это отдельный уровень со своей картой и местом действия. Впервые в id'шной игре будет использован "hub"-метод построения уровней, изобретенный специалистами Raven. Вы сможете возвращаться на любой этап данного эпизода и доде-



лывать необходимое, отыскивать пропущенное. Каждый "юнит" ставит перед игроком определенную цель. Вы больше не будете задаваться вопросом, ради чего убиваете столько живых существ. Все задания весьма логичны и постепенно подводят вас к цели путешествия.

На самом первом уровне вы должны выбраться из заброшенной местности, куда угодила ваша капсула, и скоординировать свои действия со штабом. Второй эпизод более серьезен: придется изрядно попотеть, взрывая огромный состав, подвозящий боеприпасы для гигантского орудия. Цель следующих двух "юнитов" — уничтожение заводской линии, собирающей новых роботов и создающей оружие. Забудьте о безопасных укрытиях. Подобраться к индустриальному центру будет очень непросто. Процесс займет весь третий эпизод. Четвертый "юнит" должен быть адским: на фабрике роботов в соперниках не будет недостатка.

Враг наш

В Quake II нам обещали борьбу с киборгами. И мы ее получим в полной рост. Набор врагов сильно напоминает нам о старом добром DOOM'е. Посудите сами, с кого начинается список? Правильно, с пехоты! Три вида — "легкая", "тяжелая" и СС. Последние, следуя своему названию, позаимствованному сами знаете у кого, оказываются наиболее вредными. Далее идут лысые командос, которые когда-то были "сержантами". Gunner, имеющий на вооружении пулемет и гранатомет, является духовным наследником обаятельных толстяков из DOOM'а, которые тоже уважали шестиствольное оружие.

id признается, что действительно несколько соскучилась по старым временам. DOOM делал из вас бесстрашного героя, супермена, который мог положить любого врага. Темный и тоскливый Quake, наоборот, превратил пользователей в самых хрупких и тщедушных обитателей игры. Игроку пришлось постоянно бороться с превосходящими силами противника, что, согласитесь, не только утомительно, но и невесело. Что и заставило создателей Quake II сделать попытку вернуться к образу крутого морского пехотинца.

Прочитав предыдущий параграф, не стоит расслабляться. Если мелкую сошку, вроде простых солдафонов, можно будет раскидать в считанные секунды, то с их старшими братьями (и сестрами!) будет сложнее. Начнем с того, что каждый уважающий себя монстр имеет свое поведение. А точнее, целый набор возможных вариантов поведения. В частности, это объясняется наличием у многих монстров солидного арсенала, который они вовсе не стесняются использовать. Berzerker, не имеющий ничего огнестрельного, ловко и очень быстро двигается. Обычно по кратчайшему пути к игроку. Оказавшись вблизи, паренек не даст вам времени на выстрел.

Medic, огромный паук, опять-таки похожий на отпрыска DOOM'а, имеет отвратительную привычку использовать свои медицинские познания прямо на поле боя. Как результат — уже убитые вами враги снова лезут в драку. Вывод один. Не жалейте "контрольной" очереди, гарантирующей расчленение очередного трупа на тысячи мелких кусочков. Так безопаснее.

Танк, он же Tank, вам должен понравиться. Как его описать? Когда-нибудь видели танк? С человеческим лицом на броне? Вот именно — это он! Наш гусеничный друг несколько неповоротлив, медлителен, но берет свое вооружением и количеством брони. Представьте себе, у счастливчика есть бластер, пулемет, ракетница. А еще он умело пользуется гусеницами.

Как видите, монстры в Q2 очень характерны и абсолютно незабываемы. Тем более что в зависимости от состояния "здоровья" будут меняться модели и текстуры врагов.

Покалеченные монстры покроются глубокими ранами. В зависимости от своего веса и используемого вами оружия монстры будут отлетать назад на просчитанное расстояние при метком попадании. Каждый недруг имеет такой параметр, как обоняние, и может легко выследить вас по вашему следу. Не стоит оборачиваться, следа вы не увидите. Зато чуткие враги смогут идти по вашему пути, даже не видя вас.

Пять минут в Q2

Информация, изложенная нам ребятами из id, очень интересна, но игру все же хотелось попробовать "на зуб". И такая возможность появилась.

Уровень живо напомнил нечто средневзвешенное из первого Quake. Блеклые тона, серые стены, матовое освещение. Палитра немного изменилась, стала светлее, но не на много. Сильно отвлекает кроваво-красное небо, по которому с бешеной скоростью мчатся облака. Помахивая "дутым" пистолетом, начинаем прогулку. Врагов не приходится долго ждать: из-за угла выскакивают две механические "собачки" и с явно недобрыми намерениями и жутким лязгом начинают приближаться. Бластер издает странные звуки и вяло стреляет. Под ногами труп пехотинца, тело облепили мухи. Браток нам уже не поможет, но вот его пушка... Плавным движением руки мой герой убирает пистолет и, спустя несколько мгновений (не сразу!), на свет появляется... родная шестистволка! Монстры резво бегут, а я почему-то обращаю внимание на пальцы, поддерживающие пулемет.

Теперь рука несколько подрагивает и постоянно немного изменяет положение на оружии — как будто пулемет слегка тяжеловат. Стальная игрушка весело крутит стволами, выплевывая большую часть боезапаса. Враги приседают — и не только! Черт побери, они уходят с линии огня! Одна из тварей добирается до меня и бьет. От мощного пинка прицел сбивается, голова идет кругом. Затем наезжает что-то большое... Танк увлеченно топчет бездыханное тело последней надежды Земли. В следующий раз, куча металлолома!

Арсенал

Заинтересовавшись вооружением монстров, я узнал, что оно абсолютно аналогично моему. Враги используют точно такие же модели. Хорошо это или плохо? Судите сами. А пока — краткая справка по ручному огнестрельному оружию.

Blaster хорош только бесконечным запасом амуниции. Но он все же лучше, чем нога!

Далее следуют shotgun и super shotgun. Как вы и ожидали, весьма эффективное средство.

Из пулеметов вашему вниманию представлены Machine Gun и Chain Gun. Оба используют безумное количество патронов в единицу времени.

Grenade Launcher и Rocket Launcher сильно изменились внешне, но их действие константно. Граната первого теперь рассыпается на несколько частей, а ракета второго летит значительно медленнее. Этот факт сильно изменит эффективность Rocket Launcher в deathmatch. Теперь от ракеты можно увернуться, убежать или просто присесть! Кстати, взрывы в Quake II битмэпные. Трехмерные эффекты оказались не слишком зрелищными.

Hyper-Blaster — это автомат, сделанный из бластера. Стреляет быстро, бьет чувствительно.

Rail Gun. Будущая звезда сетевых баталий. Пуля этого зверя насквозь пробивает монстра... затем второго, третьего и так далее. Пока пуля не долетит до стены, ее не остановить.

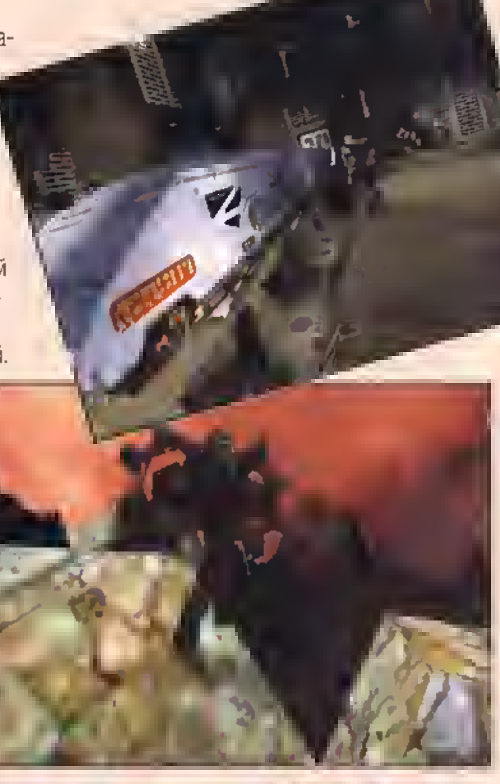
BFG. Без комментариев.

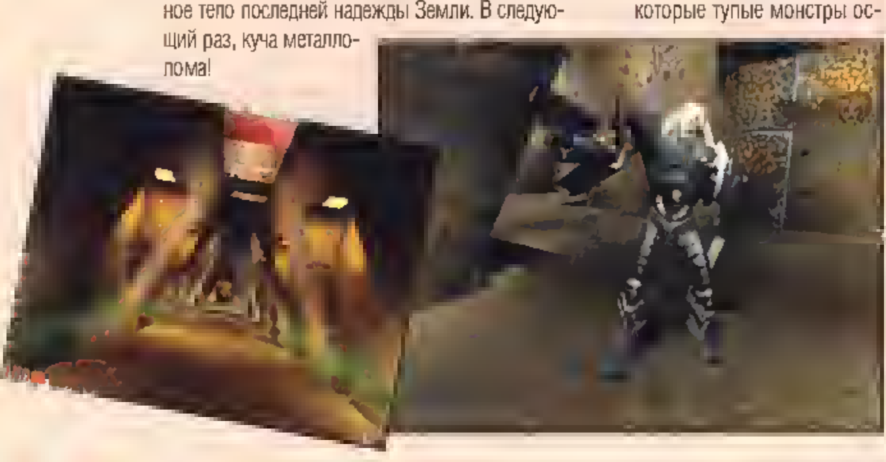
Disintegrator. Медик никогда не восстановит монстров, сраженных этим оружием. Что можно сделать из кучки пепла?

Кроме стандартного огнестрельного оружия, существуют еще две вещицы: мины и сигнальный пистолет. С минами все ясно. Но кому подавать сигналы? Во-первых, сигнальная ракета поможет рассеять тень и увидеть засаду. Во-вторых, некоторые тупые монстры останавливаются и глазеют на падающую ракету. А у вас есть время сделать из них отбивную. Правда, богатую железом.

Deathmatch

Было бы ошибкой подозревать id Software в беспечности и думать о запущенности сетевого режима. Наоборот, id очень скромно объявила о новых deathmatch-возможностях Quake II. **200 игроков одновременно в одной игре!** Подобная цифра может быть достигнута лишь путем полной переделки сетевого алгоритма игры. Обещания Q-killer'ов обеспечить поддержку 32 игроков теперь кажутся по-детски наивными. И еще: наконец-то вы сможете выбрать себе пол. Добро пожаловать в мир Quake, дорогие женщины!








АКЕЛЛА
МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
отрочество
созидание
борьба с пиратством
Динозавры
new
супермаркет
ВСЕГДА В ПРОДАЖЕ БОЛЕЕ 400 НАИМЕНОВАНИЙ CD ROM И VIDEO CD!
моя берлога
RADIUS
путь к благосостоянию
1000 ИГР
муки творчества
Самолеты Корабли Танки
свидание
Дизайн и оформление Кисомединов М.Юрков Г.
WWW.Akella.com — новости и бесплатная лотерея
приглашаем к сотрудничеству
POD НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ДИЛЛЕРОВ!
Справочник автолюбителя Версия 1.0
new
Акельское специальное
работа
АППАРАТНЫЕ
ПРАКТИЧЕСКИЙ СПРАВОЧНИК
акелла™
Адреса по которым
Вы сможете приобрести нашу продукцию.
МОСКВА
ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЩЕСТВО
на Маросейке,ДОМ КНИГИ на Арбате
Магазины фирмы "ПАРТИЯ",КОМПЬЮТЕРРА,
GAME LAND,салоны КОМПЬЮЛИНК,ВИСТ,
ФОРМОЗА,ВАЛГА.
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:СП Дом книги на Невском,
ООО 'RACHEL' тел.2104452
ООО 'Лайт Про' тел.311-8312
НОВОСИБИРСК:ЗАО 'ЛЕМ Плюс' тел.464397
ЕКАТЕРИНБУРГ:TIM Ltd тел.424779
ТОЛЬЯТТИ,б-р 70 лет Октября,47,
Торговый дом 'КАРАВЕЛЛА'
ЧЕЛЯБИНСК:'Компакт-Сервис' тел.(35-12) 37-1452
Наш оптово-розничный магазин находится по адресу: МОСКВА,ул.2-я ФРУНЗЕНСКАЯ,д.10,корп.1 тел.(095) 242-0323,факс(095)242-8898

В своем репертуаре

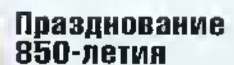
G-Police

Х. Мотолог

Тятя, тятя, наши сети... Нет, не покойника и даже не русалку, а всего лишь демо-версию первой игры из огромного блока, готовящегося сейчас небезызвестной Psygnosis. Называется это чудо ***G-Police****. Что можно сказать по этому трогательному поводу (игры этого производителя меня всегда трогают...)? Поклонники WipeOut, два шага вперед! Товарищи, не владеющие Direct3D-совместимой карточкой, — три шага назад! Напра-Налево-Равняйсь-Смир-На!*

По правде говоря, WipeOut в этой истории не больно-то и при чем. Игра, которая появится осенью, скорее призвана составить конкуренцию Extreme Assault (сколько ж девелоперов поднимают руку на святое!). Но если иметь в виду стиль (а G-Police — игра, несомненно, стильная), то здесь разговор о WipeOut очень даже уместен, как бы вы к нему ни относились. Та же вязь букв, "замаскированных" под иероглифы, то же футуристическое окружение, та же прояпонская направленность чисто английской убийственной игрушки...

Сюжет ошеломит только младенца: двадцатьбольшой век, бандиты терроризируют город, мы летаем на очень странном аппарате и силой своего оружия (хотелось сказать "авторитета", но его в G-Police еще надо заработать) подавляем беспорядки...

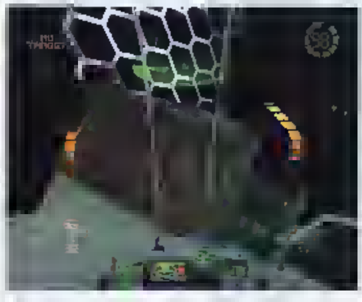


Празднование 850-летия

Вообще-то на улицах, которые мы должны очистить от нехороших людей, творится такое... Надо думать, мирных жителей уже эвакуировали. Потому как на единственном уровне из демо-версии не шевелилось ничего такого, по чему не следовало бы стрелять изо всей своей дурацкой мочи. И, разумеется, ничего такого, что не пыталось бы вас изъелозить до появления тлеющих обломков. Как говорится, "капитан Пронин — один, собака, против всех".

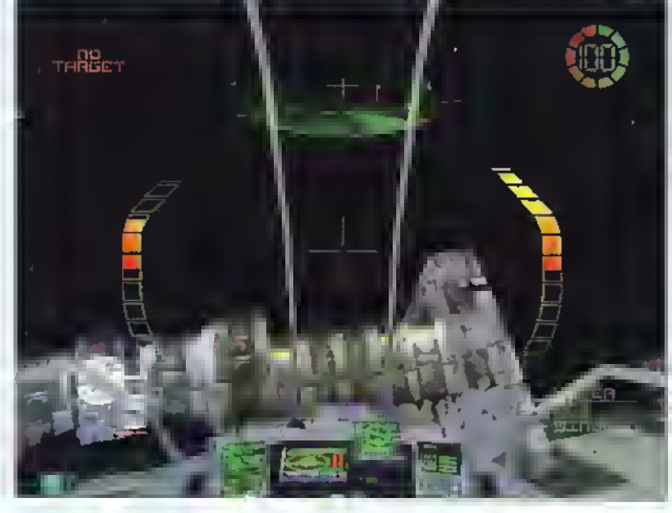
Борцы за чистоту жанра могут быть спокойны — в игре нет и намека на что-либо, не вписывающееся в рамки аркады или шутера. Язык мой не повернется назвать игру уникальной, а стопроцентное зрение (возраст ему не помеха!) не поможет обнаружить что-нибудь принципиально новое. Но это ни в коем случае не значит (слышите?), что игра плоха. Любой юный, а потому преисполненный энтузиазма натуралист обнаружит здесь массу "открытий-по-мелочам" или просто интересных вещей. Словом, и Psygnosis порой делает неплохие игры... Как я это необидно формулирую.

Впрочем, сам я компьютерные игры не люблю, и в полный G-Police играть не буду. Но это не исключает появления у релиза массы поклонников. Ох не исключает.



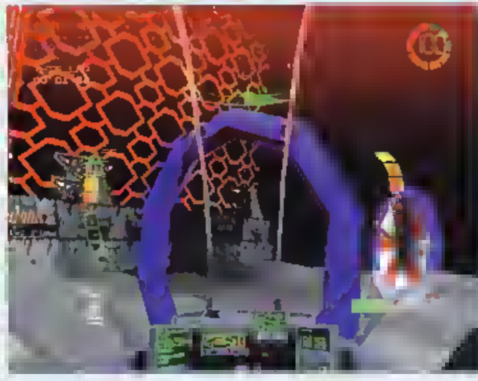
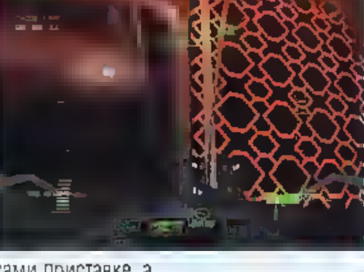
По мелочам

Уникален сам летающий аппарат. Разумеется, летать ТАКОЕ способно только в компьютерной игре. Воплотить наш парящий байк в металле было бы сложно, но кому это мешает? Прикольность устройства сказывается на управлении. Во-первых, оно до ужаса реактивное. При этом, как бы ни противоестественно сие звучало, ОНО предназначено для движения на небольших скоростях и периодических зависаний в воздухе. Посему это нечто обладает реактивными двигателями, работающими в вертикальной плоскости (и, соответственно, двумя клавишами для управления подъемом-спуском). Два основных тяговых движка располо-









жены по бокам странного аппарата на оси и способны поворачиваться на 180 градусов. Плавно и очень красиво (последнее понимаешь, если включить внешнюю камеру). Картину дополняют air-brake'и (вновь вспоминаем WO), опять же при внешней камере весьма развлекающие игрока. Так что поклонники WipeOut быстро научатся проходить на этой штуковине повороты.

Утешает одно — стрейфиться ОНО не умеет. На основании чего можно предположить, что у Psygnosis даже больше здравого смысла, чем у любимой Blue Byte.

При всех своих конструктивных безумствах аппарат весьма элегантен, то есть красив снаружи. Но понять, как в него засунули такое количество пушек и ракет, невозможно. Только в демо-версии доступны восемь видов средств уничтожения (во все времена это значило, что в релизе их будет много больше): от пошлых лазеров и самонаводящихся ракет до разнообразных энергетических пушек, призванных красотой стрельбы затмить оружие из незабвенного "Турка".

Продолжение концептуальных изысков

Ничто так не интересует честного автора .EXE в игре G-Police, как полное отсутствие принципиальных новинок при высочайшем уровне исполнения. Как все хорошие игры от Psygnosis (а мы это уже, кажется, утвердили), опус станет славной покупкой. По одной простой причине: при среднем уровне компьютеров потенциальных покупателей на момент выхода игры (во завернул!) он (G-опус) даст достаточное количество fps очень сильной графики в сочетании с приятственной играбельностью.

"Очень сильная графика" — это использование Direct3D (рекомендованная производителями плата — 3Dfx Voodoo) почти на всю катушку. В такой ситуации бесполезно вдаваться в подробности (журнал не перенесет очередного перечисления повсеместно используемых эффектов), а можно лишь обсуждать картину в целом. Картина сложилась красивая. У ведущих дизайнеров Psygnosis есть вкус. Пусть он несколько "попсов" и "прояпонен", но оправдывает вложения на сто процентов. Хорошие текстуры плюс хорошие модели плюс красивые взрывы плюс грамотные движения. В результате вся индивидуальность игры сводится к дизайну, поскольку прохождение последовательных миссий — это прохождение последовательных миссий, и все. Но стрельба! Освещение! Модели и текстуры! Круг замыкается...

Короче, мы получили этакую HeliCops в стиле Psygnosis. С более современной, правильной, а главное — профессиональной графикой. Есть надежда, что то же случится и с саундтреком.

Поскольку в последнее время выход игр Psygnosis на PC синхронизирован с появлением аналогичных игрушек на любимой массами приставке, а разрешение (при прочих равных условиях) у нас повыше будет, то на нашей улице — праздник, а у SPS-людей — день зависти.

Широка страна моя

Взяв эту "дему" в Web'е, обратите внимание на тренировочную миссию. В ней нет стрельбы, а есть просто круговая гонка с препятствиями. Очень забавно. Уверен, если вокруг игры сформируется более или менее активное сообщество фанатов, то время прохождения этого круга станет одним из критериев "крутости" игрока.

Или же отправляйтесь убивать всех. Веселье и риск — это все, что необходимо нашей душеньке. Риск-то бесплатный, враг-то компьютерный, а маниакально депрессивный психоз вам не грозит: несмотря на отличную графику, эффекта погружения не создается (по крайней мере у запущенного меня).

Предполагается, что G-Police увидит свет в течение ближайших двух месяцев. Но понять, что будет написано в рецензии можно уже сейчас, угадав рейтинг с точностью до двух процентов. Угадает его любой внимательный читатель, и игру для этого смотреть не обязательно.

Секрет прост. Кроме графических успехов, в G-Police исправлена основная ошибка HeliCops — тупость пилотирования. Пилотируя наш новый летательный аппарат, мы можем создать свой собственный стиль полета, отрабатывать фигуры нереального пилотажа, уходить от атаки врага красиво и наслаждаться этим. Именно поэтому игру ждет куда больший успех, чем невостребованность творения 7th level.

Впрочем... здесь нет того стилистического совершенства, которое так потрясло многих в Blue Byte'овском шедевре. Немцы на этот раз оказались посильнее, чем англо-японцы. За что им еще раз поклон в пояс.

Х.Мотолог

Пионер-герой

Похож на Quake, но не Quake, напичкан РПГ-деталями, но не РПГ, называется Hexen, но не Hexen... Меня побьют (второй раз за этот номер), причем очень хорошие люди, больно побьют, а может, даже искалечат, но я все же возьму на себя смелость утверждать: да, мы ждали эту игру из очень специфических соображений. Мы выжидали, чтобы сказать о ней дурно. Или хорошо — но, непременно, с каким до чрезвычайности хитрым, почти ильичевским (помните, как дедушка смотрел на расстреливавшую его изуверку Фанни Каплан?) прищуром. Причем у каждого гражданина ожидающего (вплоть до ненаглядных квестоманок) были личные и очень субъективные цели, однако все вместе мы видели в ней первую игру на engine'a Quake.
Дождались. Пионер-герой *Hexen 2*, ваше благородия, уже битый час сидит в передней, не изволите ли принять, или ну его...

Лично я не воспринимаю Hexen 2 как продолжение довольно успешного, но все-таки слегка эпигонского сериала "Heretic-Hexen". Хотя при известном волевом усилии на игру можно взглянуть и в этой — притянутой за уши — плоскости: одержимые могут живо интересоваться перипетиями вполне традиционного, даже ритуального сюжета, недужные ностальгировать по 2,5D и 320x200, но, думаю, камлать будет лишь ничтожная часть публики. Впрочем, признаю, весь тот вагон недостатков, что в свое время отвращали людей DOOM'а от упомянутых выше игр, в наличии, никуда не делся. Кроме, пожалуй, самой главной проблемы тех проектов, но об этом чуть ниже...

Напомню: игры Raven никогда не добивались того успеха, каким публика одаривала id-игры. Вернее сказать, по сравнению с творениями Ромеро-Кармаков равеновские проекты



> you're tryin' to mark your place in the society
> using all tricks what you use on me
> you're readin' all this high fashion magazines
> but...

просто проваливались. Оттого вся id поголовно рассекает на "феррари", а Raven'ы — в лучшем случае на средненьких "фордах". Но в том-то и дело, что самая большая ошибка прошлого исправлена — и нашим друзьям из Raven, пожалуй, уже можно заглядывать в престижные автомобильные каталоги.

Великий информационный долинг

В качестве финала затянувшегося предисловия расскажу вам сказку о том, как обращать недостатки в достоинства, а последние — в жирную наличность и нестыдные банковские счета. Главный фокус: Heretic вышел ПОСЛЕ DOOM, а



Hexen 2 ДО Quake 2. Именно так. Как это ни горько, надо признать, что engine с gameplay'ем у нынешнего именинника чуть совершенней, чем у Quake, плюс имеется множество чудесных вещей, которые в оригинальной игре появятся лишь через полтора-два месяца (когда г-н Кармак наконец посчитает ее законченной). Более того, нормального 16-битного цвета в Q2, скорее всего, не будет, а тут — пожалуйста — есть!

Огромное и любимое мною Quake-сообщество и внимающие ему, раскрыв рот, "простые" игроманы купят Hexen 2, как миленькие, а уже потом будут его ругать или хвалить, что, вообще говоря, не так важно, ибо Raven свой лимон баксов, уплаченный за engine, окупит сторицей. Вечная слава маркетинговому отделу Activision, отработавшему на все двести процентов!

Имитация

Чем только не занимаются создатели fantasy-action, чтобы сделать свои экшены более фэнтези!.. Впрочем, ничего особенного они и не делают. Просто шагают по пути наименьшего сопротивления, во всю используя атрибутику, свойственную ролевым играм. До последнего времени рекорд по освоению РПГ-штучек, несомненно, принадлежал Whichaven II. Что вам сказать, любезные читатели? Рекорд столь любимой

мною в свое время игры мрачно переплюнут...

Авторы второго Н молодецки грянули и числом и умением. Помните, в Heretic был один персонаж, в Hexen действовала пара... в Hexen 3 их будет восемь или шестнадцать. Потому что в Hexen 2 их четверо, существенно между собой различающихся. Но понимать это надо так: в начале игры персонажи различаются существенно, а далее — уже принципиально. Так сказать, растет пропасть между некромансером и паладином...



Для того чтобы воплотить в ж. и наглядно-агитационно проиллюстрировать эти различия, скромная квейковская информационная табличка превратилась в привокзальное табло, занимающее в видеорежиме 640x480 половину экрана. Но зато ее можно долго и пристально рассматривать. Первое, что бросается в глаза, — experience-очки, плавно (в смысле скачкообразно) перерастающие в левелы. Новые левелы приносят новые возможности (в смысле abilities). Способности эти у каждого персонажа, разумеется, свои, и бесполезных среди них не наблюдается. Выбор — как в сельском американском супермаркете: от умения вышибать из падших врагов дополнительную жизнь до возможности убедить некоторых из недругов перейти на свою сторону.

Не надо забывать, что со сколачиванием опыта растут такие банальности, как сила, скорость, живучесть... Более опытный маг расходует меньше маны, и так далее. Вся эта солянка по-флотски едва ли удовлетворит насквозь проРПГованных людей, но, бесспорно, придает игре известный шарм.

Вторая половина "привокзального табло" предназначена для артефактов и предметов, коллекционирование которых входит в квест. С артефактами все относительно просто — скажем, шлем приносит дополнительные armor points... НО. Наиболее продвинутые артефакты неодинаково действуют в когтистых десницах различных персонажей.

При этом сохранился и традиционный для сериала инвентарь. Причем в табличку он не влезает и живет своей отдельной жизнью. Большинство предметов нам знакомо еще с первой серии, новинки же просты в освоении.

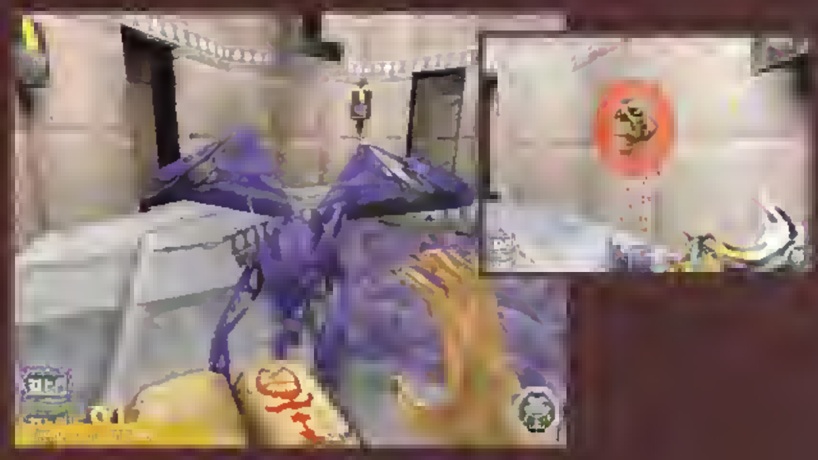
Осталось только напомнить, что "огнестрельное" (в смысле "нехолодное") оружие кормится магией. Причем боевой предмет за номером четыре придется собирать по частям. Мана бывает синяя и зеленая, но обе — в дефиците.

Самое страшное

У игры есть смысл. Не так чтобы слишком сюжет, но смысл. Кто там, на задних партах кричит, что проходить Quake — тупое занятие? Ау! Вы получили Н2, и будете "нетупо" проходить его, пока вам это в пень не надоест. Требуется известный запас терпения, чтобы скушать так называемые пазлы нового шедевра.

Как вам всем давно известно, в игре можно и нужно шляться по уровням взад-вперед, пока не решишь некоей ключевой задачи, и тебе не откроются новые горизонты. Причем (об этом известно меньше) система уровней в Н2 нелинейна: с одного уровня можно перейти на три (а то и больше) других этапа. Масштабы же "головоломок" проиллюстрировать легко. Помните Е3'шную "дему"? Ту, которую потом украли пираты и в которую вся российская общественность наигралась до одури еще летом? Конечно, помните. Там весь квест проходился в один уровень. В официальной же демоверсии, появившейся не так давно, его растащили на два (первый уровень сохранился в практически неизменном виде). Так вот, в полной версии игры та же самая лазловина собирается уже на трех уровнях. Понятно, что это самая простая головоломка. Учитывая, что кроме коллекционирования предметов, требуемых для решения "задачек", в игре есть еще и "обычный" конкурс на нажимание кнопок (кнопка в одном конце уровня — дверь в другом), а оружие не позволяет сотворить что-нибудь подобное rocket jump, — то если проект Hexen Done Quick когда-нибудь и появится, в шестнадцать минут (мировой рекорд по прохождению всего Quake) или даже полчаса он никогда не уложится.

Правда, Raven постаралась уменьшить влияние вечнозеленого "метода тыка" на процесс прохождение игры. Названия



предметов содержат намеки на их использование, на уровне имеются таблички с подсказками, а при нажатии на кнопки, управляющие дверьми, в особо запущенных случаях вам покажут, где и что открылось. Кстати, будьте внимательны: показывают один раз (большинство кнопок вообще залипают), а кое-какие из действий, которые можно сгоряча совершить, обратимы с превеликим трудом. Так, можно с легкостью разрушить единственную лестницу, а потом тащить в это место бочки, чтобы хоть как-то исправить свою глупейшую ошибку.

Дык, бочки, Марья Васильевка...

По старой, хорошо проДуманной привычке, хочется эти самые бочки, которые так некстати всплыли в нашей пластичной беседе, разворотить ко всем чертям... А зря. Предметы в Hexen 2 можно двигать в полный рост. Те же бочки, а также приравненные к ним тачки (игра слов) можно спокойно использовать в качестве стремянок. Хотя и крушить некоторые из них тоже полезно. Во всяческих вазонах, облагораживающих местные интерьеры, могут прятаться разнообразные бонусы.

Но этого мало. Первейшая ценность любого "Еретика" и последующих за ним "Хексенов" — возможность колотить ненавистные предметы: витражи, окна, статуи и прочую мишуру. Можно расковырять дырку в стене или, пардон, сортир-

ное очко, а образовавшийся пролом использовать как жизненно важный проход. И это хорошо! И это правильно!

Следующее достижение — возможность управлять некоторыми устройствами. То есть сесть, скажем, за турель и пострелять абсолютно дармовыми стрелами. Что тоже славно...

Но я, кажется, заапортовался

Пора вернуться к нашим баранам. К дежурной теме. К борьбе добра со злом. К сражению искусства с кичем. К великим программерским победам. К борьбе id за наше счастливое детство, лучше поздно, чем никому. You live only twice, Mr Bond.

Так вот, тут-то все и хорошо. Или неплохо — в зависимости от наших аппетитов. Графика Hexen 2 — это, бесспорно, следующий шаг Quake. Ни больше ни меньше. Но если по справедливости, весь набор эффектов освещения (и действия



оружия) заимствован из GlQuake (если говорить о GlHexen) и поправлен в расчете на 16-битный цвет. Все это, в меру возможностей, прикручено к софтверному рендерингу. Разумеется, вода прозрачна (и в Gl-, и в неGl-версиях), и это настолько радовало разработчиков из Raven, что они всюду, где только возможно, понатыкали водоемов, глубиною в полметра. При отсутствии звука болотного шлепанья это нисколько не впечатляет...

После долгого и прилежного усвоения Hexen 2 возникает такая мысль: оказывается, достаточно скормить Q 65 тысяч цветов — и все будет совсем по-другому. Понимаешь презрительные умозаключения о том, что Quake 2 — это "те же 256 оттенков серого и коричневого".

От всего этого немножко теряешься. С одной стороны, есть игры, которые куда эффективней используют возможности 3D-акселераторов. С другой — едва ли сегодня сыщется более убедительная неакселерированная игра, а в Gl-версии — и подавно... Стиль, строгость, барская в себе уверенность. Можно и нужно хвалить. Не забывая, впрочем, что видеорежим 320x200 не предназначен для того, чтобы им



пользоваться, а 640x480 без ускорителя дает только 15 кадров в секунду. На Pentium 200 MMX.



Искусство — это искусство

И это тот самый случай, когда дизайн уровней воспринимается не как повод для игры, а только как произведение искусства. И сделать с этим ничего нельзя. Уровни создавались "по мотивам" реальных сооружений тех или иных времен и эпох, текстуры в 16-битном цвете хороши настолько, что уровни в Gl-версии грузятся мучительно долго, а в процессе игры могут вдруг начать подгружаться. Обсуждать дизайн уровней в Hexen 2 я не буду. Дьявольски красиво, и все.

Описывать монстров как-то неинтересно (они, конечно, получше, чем в Quake, но не радикально). А вот про AI несколько добрых слов сказать стоит. Кое-какие из гадов (почему не все — загадка века) способны на хитрые "отпрыги", вплоть до правильного стрейфа, и приседания. Особо вредные умеют телепортироваться, но это об интеллекте почти не говорит... Каменеют, прикидываются ветошью. Не так чтобы джек-пот, но сделано приятно. Тем более что отдельным товарищам можно поотрывать руки-ноги.

А вот провалом нового Hexen'а является звук. Это жутковатое MIDI, являющееся логическим продолжением предыдущих серий, в новой игре просто не звучит. Слушать это — себя не уважать.

У сетевого барьера

Все как в Q. Нравится вам это или нет. Но experience-очки становятся основным критерием, по которому определяют победителя. На многих это наводит тоску. Через несколько недель будет выпущен HexenWorld (клиент и сервер, работающие в Интернете более эффективно, чем "обычный" Hexen 2), а QuakeSpy с поддержкой Hexen 2-серверов уже действует. Так что сетевая игра — в надежных руках. Как и все прочее.

Hexen 2



Разработчик
Raven Software

Издатель
id Software/Activision

Рейтинги
Графика 94%
Звук 50%
Сюжет 90%
Интересность



91%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95, желателен 3D-акселератор

Дизайн превыше всего!

Эрик Биссман и искусство создания уровней

Что матери-истории в Hexen 2 дороже всего остального? Уже доказано и затвержено: дизайн. А тут еще и *Эрик БИССМАН (Eric Biessman)* под горячую руку подвернулся — никто иной как самый главный из всех Raven'овских дизайнеров, человек, учинивший в новом Hexen'е маленькую художественную революцию. Мирное пребывание Эрика на каникулах по случаю окончания "проекта века" было омрачено порцией занудных .EXE-вопросов, на которые он тем не менее нашел мужество ответить...

Game.EXE: Эрик, поздравляем с очень удачной игрой! Интересно, сколько времени уходит на разработку шедевра?
Эрик Биссмак: Спасибо за комплименты. Мы работали полтора года. Но сейчас мне кажется, что мы корпели над Hexen'ом лет этак восемнадцать. Каждый год этой работы можно считать за дюжину... Но это было прекрасное время!
.EXE: Что для вас значит слово "дизайн"?
Э.Б.: Дизайн — это все! Игра — это дизайн. И создание монстров, и разработка уровней, и сюжет, и художественное оформление... Все.

Лично я большую часть времени посвятил работе над уровнями, но принимал участие и в воплощении сюжета, и в работе над монстрами, и в реализации головоломок. Я великолепно провел время. Когда проект только-только начинался, ставилась задача создать самую красивую игру всех времен и народов, и теперь, когда игра выпущена, я убежден, что эта задача выполнена.
.EXE: Какими источниками информации вы пользовались, создавая эти восхитительные уровни? Какие инструменты применялись для воплощения ваших дизайнерских задумок?
Э.Б.: Я работал со множеством книг по архитектуре и археологии. Но это вовсе не означает, что мы создавали только реалистичные интерьеры... Если бы мы имели глупость так поступить, то игра стала бы просто скучной. Мы использовали реальные объекты, чтобы сделать игру более впечатляющей, более захватывающей.

В работе над уровнями применялся QuakeEd. Нам очень понравилось работать с этой программой: она предоставляет широчайшие возможности и легка в освоении-использовании.
.EXE: По поводу истории создания игры ходят самые невероятные слухи... Вы не могли бы рассказать нам, как шла работа?
Э.Б.: Ничего неординарного. Мы начали в ноябре 1995 года, когда, посетив id, впервые увидели Quake. Мы были под очень большим впечатлением от Quake и сразу же засели за работу — чтобы создать игру, которая вам теперь доступна.

Сначала мы потратили очень много времени, чтобы настроить engine под свои нужды, поскольку нам потребовалось множество вещей, которых у id просто не было. В конце концов, когда мы все это настроили, пришлось изрядно потрудиться, чтобы изучить технологию во всех нюансах, ибо, на мой взгляд, это единственный способ создать великую игру. Думается, и с этим мы справились неплохо, причем довольно быстро.

Итак, прошло всего полтора года, а мы уже запускаем новый проект. С вашего позволения я ничего о нем не скажу, но то, что игра будет не менее удачной, я уверен.
.EXE: Главное, на ваш взгляд, отличие между дизайном Hexen и Hexen 2?
Э.Б.: Главное отличие — это Quake Engine. С помощью этой технологии мы "умудрились" создать то, что нам и не снилось, когда мы работали с engine'ом DOOM'a. Новые возможности позволили сделать куда более впечатляющую игру, игру — и это самое главное! — которой можно наслаждаться!
.EXE: Кроме дизайна, что в H2 вам более всего дорого?
Э.Б.: У-ууx... Очень сложный вопрос. Я отвечу на него самым простым способом: все дорого, в этой игре для меня нет мелочей.
.EXE: Что из ваших дизайнерских затей не вошло в игру? Что не удалось реализовать?
Э.Б.: Скажем так: все, что не легло в Hexen 2, войдет в нашу новую игру. А вообще, я слишком доволен сделанной работой, чтобы вдаваться в несущественные подробности.
.EXE: Эрик, положа руку на сердце: что при создании уровней перевешивает — красота обстановки или играбельность?
Э.Б.: Важно смешать все это в нужных пропорциях. Раскрываю большой секрет: уровень должен хорошо смотреться и хорошо играться. Должен... Иногда достичь этого баланса очень нелегко, но опять же нам это, похоже, удалось.
.EXE: Какие игры нравятся вам как дизайнеру?
Э.Б.: Я всегда любил Bard's Tale, Wasteland, MechWarrior 2 и Resident Evil. Конечно, нельзя забыть и Wolfenstein 3D, и DOOM. Это, с моей точки зрения, классика. Эти игры были интересны мне и как игроку, и как дизайнеру. А главное — они оригинальны!
.EXE: Расскажите о вашем взаимодействии с id. Поговаривали, что они всерьез помогали вашей команде в разработке уровней...
Э.Б.: У Raven очень хорошие отношения с id Software, и это нам, разумеется, в плюс. Обычно в середине процесса мы показываем им то, что сделано, и ребята из id честно говорят, что режет глаз, что было бы желательно убрать. Мы, в свою очередь, пытаемся исправить эти вещи. Такой механизм очень хорошо работает, и позволяет нам добиваться приличного результата.
.EXE: И напоследок: считаете ли вы, что создание компьютерных игр — искусство?
Э.Б.: Да, я думаю, я уверен, что дизайн игр — это одна из форм искусства, по крайней мере дизайн уровней. Играющий должен находиться под впечатлением окружения, уровень должен навевать на него определенные настроения... По-моему, уже в этом есть искусство...

Интервью вел **Х.Мотолог**.

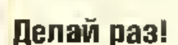
Де Кубертен

Алексанлр Вершинин

Космическое многоборье

Вероятно, вам уже известно, уважаемый читатель, что наш журнал опасливо обходит стороной тот интересный жанр, который западные журналисты называют "спортивным". Это старая традиция, и мы не собирались нарушать ее. Но нас взяли нитростью. Использовав нашу маниакальную любовь но всему 3D-акселерированному, а также лицензию Star Wars, фирма LucasArts, проявив весьма неспортивные таланты, смогла всучить нашему изданию чисто спортивную игру *Shadows of the Empire*.

Кто мог подумать, что демонстрационная версия игры столь коварна? После трех довольно симпатичных эпизодов мы ожидали еще дюжину столь же оригинальных и веселых этапов. Но, потратив много времени на повторное прохождение первой тройки, мы стали клевать носом уже на четвертом (не говоря уж о пятом!) этапе. Оказывается, наконец-то сработала сигнализация, реагирующая на спортивные игры. В нашем случае это прямая противоположность будильничка — засыпальничек.

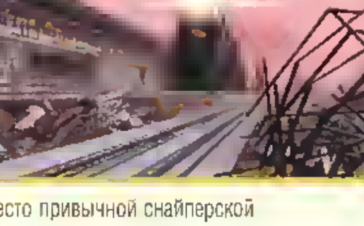


Делай раз!

Графика в игре не изменилась. Это не комплимент, это жалоба. Да, первый этап, а именно полеты на снежном глайдере, выглядит очень здорово. Несмотря на скромный размах (совсем немного объектов, площадка довольно тесна), "снежный" уровень так ловко собран, что спартанское убранство практически незаметно. Шагающие монстры, как положено, шагают, но почему-то никак не могут дойти до повстанческой базы. Стреляют все: вы, база, ваши напарники и, конечно, имперцы. Попадают немногие: вы и враги. Вся суета с прочими повстанцами, путающимися под ногами у марширующих на месте (первое упражнение!) железных монстров, оказывается обыкновенным фарсом, созданным в целях вашего увеселения.

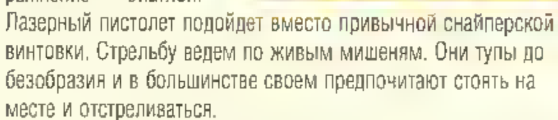
Но приятные ощущения все равно испытываешь. Даже несмотря на несколько усложнившееся управление аппаратом. Подобные изменения сложно объяснить — в демо-версии был просто "газ" и просто "тормоз". В последнем случае глайдер приподнимал закрылки на левом и правом бортах. Сейчас каждый воздушный тормоз управляется собственной кнопкой: для левого — своя, для правого — как ни странно, тоже. Нажатые вместе, кнопки блокируют возможность аппарата маневрировать. Используйте лишь одну из них, и вас будет юзом сносить в указанную сторону. Очень смешно!





Делай два!

Ходьбу на месте закончили. Следующее упражнение — биатлон.



Лазерный пистолет подойдет вместо привычной снайперской винтовки. Стрельбу ведем по живым мишеням. Они тупы до безобразия и в большинстве своем предпочитают стоять на месте и отстреливаться.

Этот уровень — первая ласточка убожества, которое нас ожидает дальше. Опять-таки авторы и не подумали как-нибудь изменить и улучшить графику. Бедные текстуры в бледных полутонах и изнурительный бег по коридорам. Иногда предоставляется возможность пострелять, и вы на время просыпаетесь. Здесь, на бывшей повстанческой базе, нас встречает первый "босс", AT walker, непонятно как попавший в ангар борцов за свободу. Начинается утомительная борьба, так как все выходы из залы заблаговременно перекрыты и будут оставаться в таком положении до конца поединка. Задавить он вас не может — смело прыгайте железяке под ноги. По ним, кстати, и надо стрелять.

Делай три, четыре, пять...

Далее со всеми остановками. Куда девались шесть или даже четыре степени свободы? Вспомните Rebel Assault того же изготовителя и содрогнитесь. Ужас возвращается. В ближайшем бою с tie fighter'ами вам уготована участь стрелка-радиста. Какой-то сумасшедший пилот ведет ваш кораблик, изрядно дергая его во все стороны, а вам приходится не только выносить подобное безобразие, но и метко стрелять. Единственное утешение можно найти в очень симпатичном background'е, который проносится мимо с безумной скоростью.

После сумасшедших полетов занимаемся прыжками в длину. Перепрыгивать надо с одной платформы поезда, идущего на хорошей скорости, на другую. Заодно применяем элементы бега с препятствиями и тренируем перекаты. В конце поездки — подарок: чокнутый робот, ловко стреляющий из всего бортового оружия. Играем в кошки-мышки на жизнь одного из участвующих. Единственное утешение в том, что при переходе на каждый следующий уровень "жизненный запас" возобновляется вплоть до цифры "3". Все остальные этапы повторяют предыдущие с минимальными отклонениями.

Как любили заявлять индейцы из детских х/ф, я все сказал!

Shadows *of the Empire*

Разработчик
LucasArts
•
Издатель
LucasArts
•
Рейтинги
Графика 89% (местами)
Звук 80%
Сюжет 50%
Интересность
50%

Системные требования
Pentium 133, 16 Мбайт RAM, 3D-акселератор, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Господин ПэЖэ

> Итак, из названия статьи очевидно (если еще не очевидно, загляните в прилагаемый словарик), что речь
> пойдет о РЕДАКТОРАХ УРОВНЕЙ ДЛЯ ТРЕХМЕРНЫХ ИГР, прежде всего, разумеется, для Quake. Их
> много. Их так много, что на перекачку всех из Internet ни у одного нормального человека не хватит ни
> времени, ни денег. Но мне (разве можно назвать меня, господина ПэЖэ, нормальным человеком?) и 13
> мегабайт нипочем.
> Вечер поисков и выкачивания (ох уж мне этот World Wide Wait!), неделя щупанья (день на редактор) - и я
> готов отчитаться. Рассказывать буду в алфавитном порядке.

Вертексы *должны* образовывать конвексный браш

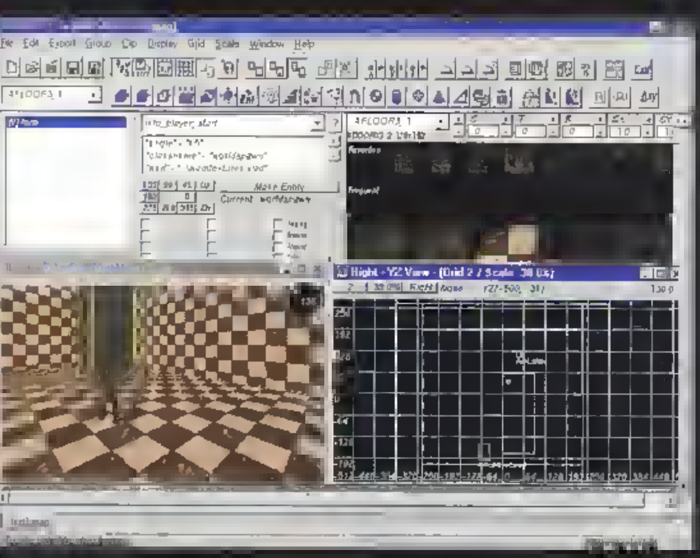
Developing for Windows is not fun.
John Carmack, id Software

BSP

Скачали? Погодите, не запускайте — сначала придется поработать. Долго и аккуратно, причем не один раз. Есть там такой файлик... Текстовый, маленький — всего 667 строчек (последняя — пустая). А в нем лежат параметры, которые надо руками, в текстовом редакторе, настроить. Весело, правда?

Не пугайтесь, на самом деле я сторонник такого подхода, когда им не злоупотребляют. Здесь — вполне в пределах. Достаточно поправить шесть строк, чтобы каталоги указывали, куда надо (куда скопировали сам BSP, куда положили файл с текстурами и т.п.), и можно запускать — остальное прописано за вас, и довольно разумно. А когда будет время почитать документацию, все что угодно можно отредактировать, с подробными объяснениями (именно из-за них файл bsp.ini такой большой). А значительная часть настроек доступна и из самой программы в традиционном виде.

Увы, видимо, я оказался маленько несовместим с этой программой. Мой уровень, нормальный со всех точек зрения, компилироваться отказался — программа qbsp заявила, что в нем нет ни одного объекта, кроме голых стен, и при за-



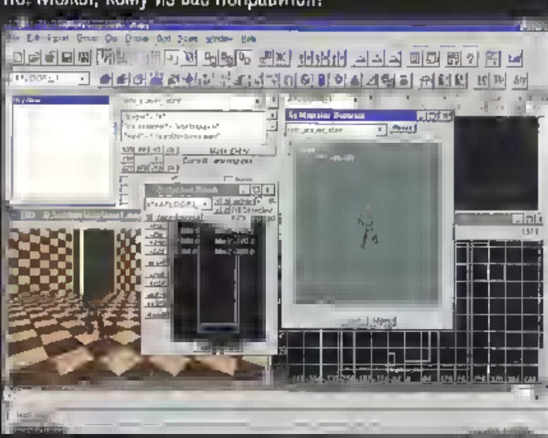
▲ BSP: дешево и сердито. Все функции на месте, хотя особыми удобствами здесь не пахнет.

пуске его в Quake все вокруг серое. В самом BSP все на месте, все видно, при взгляде на файл test1.map в любом текстовом редакторе все выглядит вполне нормально — что ж тут поделать? Только через час поисков, изготовления таких же уровней в других редакторах, ручной правки цифр и прочих сексуальных извращений я набрел на правильное решение — загрузить этот уровень в мой любимый qED и изучить его поподробнее. Через пару минут все стало ясно — оказывается, после того как я вырезал из первого браша второй (тем самым получив стены комнаты), я забыл уничтожить этот самый второй. В итоге вся моя комната оказалась заполненной строительным материалом.

▶ BSP: продолжать работу над уровнем дальше не захотелось.

Почему этого не было видно в самом BSP, я так и не понял. Уничтожение этого браша привело к полному успеху — все заработало, хотя час был потерян...

Документация — простенькая, но вполне достаточная. Хотя, конечно, хотелось бы читать ее поменьше, но не получается. Интерфейс сильно перегружен окошками и чересчур запутан, но чувствуется, что в опытных руках может творить чудеса. Короче, не знаю я, что здесь сказать: вроде бы все хорошо, а пользоваться трудно. Может, кому из вас понравится?

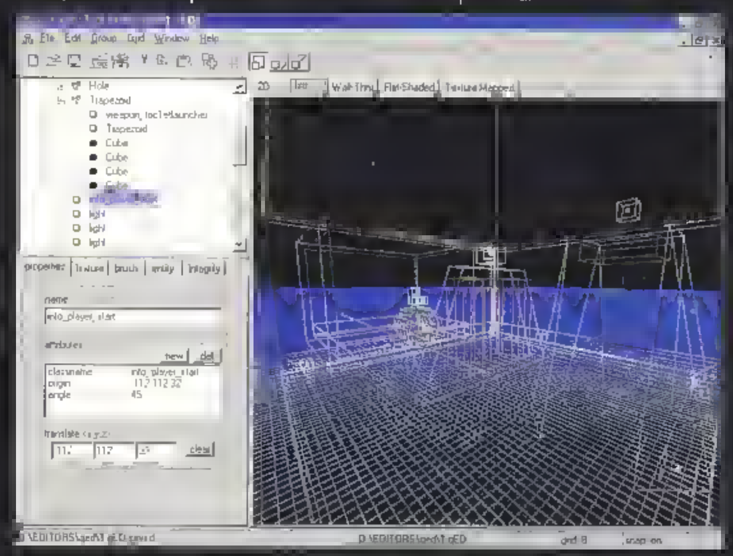


▶ BSP: очень много окошек. Я открыл далеко не все...

qED

Мой фаворит. Самый рулезный редактор всех времен и народов. Если и дальше будет развиваться — вообще всех за пояс заткнет. Только поглядите на картинки уровня, который я нарисовал в нем за час, не особо напрягаясь. А потом — на картинки второго, этот потребовал часа три. А все почему? Да потому, что автор его — Матт Тальяфери, автор знаменитого редактора для DOOM. Опыт сказывается.

Все очень естественно и удобно. Передвижение по уровню — двумя кнопками на клавиатуре ("Ctrl" и "Alt") и мышью. "Ctrl" зажат — все движение происходит, не поворачивая головы, "Alt" — поворачивая. Левая кнопка — в горизонтальной плоскости, правая — в вертикальной. Причем все это действует одинаково в любых окнах (и двумерных и трехмерных). Единственное, что неочевидно, — это необходимость держать "Shift" нажатым, чтобы отметить браш мышью. Но это не так уж сложно, зато выделение не теряется при случайном промахе.



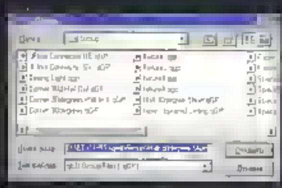
◀ qED: изометрическая проекция и свойства объекта.

А основная радость — в отличие от всех остальных редакторов, кроме Quark, этот не создает "настоящие" браши до самого последнего момента и позволяет работать с гораздо более высокоуровневыми концепциями (во сказанул-то, а?). Наверное, проще на примере: берем кубик. Хотим сделать из него пустую комнату. Как это сделать в "обычном" редакторе? Взять второй кубик, поместить внутрь первого и нажать кнопку "вырезать". Здесь — почти то же самое, но давайте посмотрим на результат операции.

◀ qED: вот такое колечко, прорезающее стену и два "земляных вала", весьма трудно сделать в других редакторах, а уж изменить его потом — чистое мучение, ведь все отрезанное надо создавать заново.

В "обычном" редакторе мы получаем шесть отдельных брашей (стены, пол, потолок). И если мы захотим потом что-то изменить (вырезать не кубик, а тетраэдр, например), все надо будет делать сначала — уничтожать шесть брашей, брать новый кубик... Масштабирование или взаимное движение вырезающих брашей — вообще немыслимое дело.

А в qED есть понятие "отрицательный браш". Его можно в любой момент подвинуть куда надо, изменить, добавить или убрать. Спокойствие на душе не ведает никаких пределов. Все можно исправить, подогнать по месту. Только в момент компиляции уровня qED поделит уровень на настоящие браши, выпуклые (они же конвексные), и запишет результат в MAP-



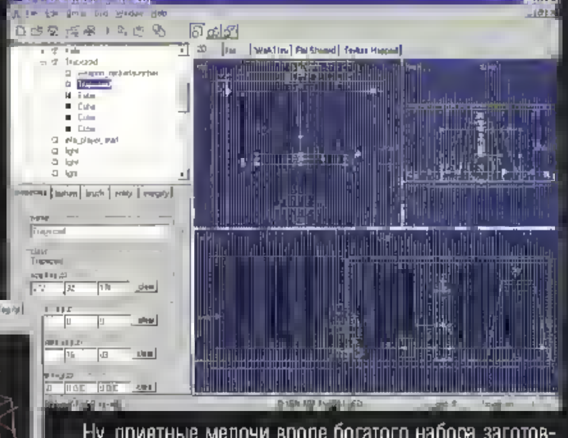
▲ qED: библиотека групп.

файл, который передаст на обработку.

А как сделана группировка — просто песня! Классический drag-and-drop в полном расцвете сил. Специальное окно показывает иерархию всех объектов на уровне, причем отрицательные браши отрезают куски только от тех положительных, которые в одной с ними группе. Группы, как и отдельные браши, можно перемещать, масштабировать, копировать, короче, делать с ними все, что угодно.

◄ Мой первый уровень в qED. Несложно, но симпатично.

▲ qED: второй уровень посложнее, но в более зрелищный. Внутренность гигантского конуса, с потолка свисает еще один конус, выход — за дверью. Цветные шарики медленно летают вокруг, создавая ажиотаж. Сюр, да и только...



► qED: мой первый уровень оказался неожиданно легким в изготовлении.

► qED: библиотека заготовленных брашей.

Ну, приятные мелочи вроде богатого набора заготовленных брашей и их групп (например, дверь или стул — это группа брашей) в наши дни имеются у всех, а вот способ пополнения этой коллекции в qED, пожалуй, самый удобный: объединяем нужное в группу (не обязательно создавать все самим — можно загрузить и чужой уровень) и записываем ее на диск. Все, отныне ее можно в любой момент загрузить в любой уровень, причем опять-таки в виде стандартной группы.

Короче говоря, я так увлекся этой штукой, что целый вечер просидел, ваяя уровни. Наваял парочку "заготовок" (весьма приличных, кстати) — и понял, что полный задуманный уровень в версию qED Lite, которая доступна бесплатно, вряд ли влезет (у нее есть ограничение на максимальное количество объектов), и придется покупать полную версию. Впрочем, на относительно небольшой уровень для дефматча, типа dm4, должно хватить, если не увлекаться архитектурными излишествами.

► qED: уровень с текстурами, как он будет выглядеть в Quake.

Qoole

Моя "первая любовь" в смысле редакторов — именно он оказался первым редактором, где я смог без особых хлопот сделать уровень много месяцев тому назад. Этот зверь уже давно "на рынке", могуч, оброс со всех сторон гигантскими библиотеками всяких готовых архитектурных излишеств (столы-стулья-двери-телепортеры и т.п.). Довольно давно выпускается на CD-ROM, короче, хорошая вещь. Опять-таки для некоторых — просто незаменимая, поскольку только он выпускается кроме Windows 95 еще и под DOS. Если машина слабее или просто достала кривизна Windows 95 — Qoole для вас.

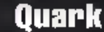


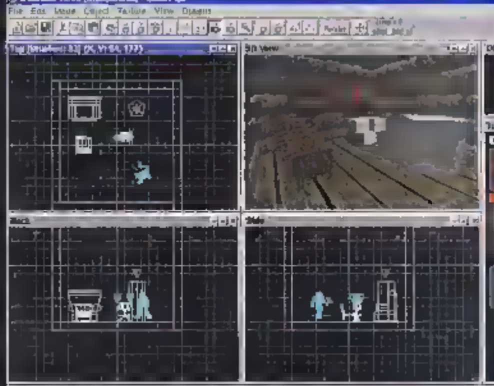
► Qoole: симпатично? Да. Удобно? Более-менее.

Умеет он многое. Скажу больше — все умеет. Интерфейс — довольно приличный, особо слабых мест не заметно. И группировать объекты можно (из-за этого его автор и величает редактор в каждом описании "Объектно-ориентированным" с большой буквы, даже название расшифровывает как Quake Object-Oriented Level Editor). Только вот окошка с перечислением групп нет, да и перемещаться по ним не очень удобно.

А вот что меня окончательно достало — так это необходимость постоянно двигать мышью. В Qoole есть несколько режимов работы с объектами. И режим передвижения не позволяет делать вращения или изменения размеров. И наоборот. Более того — чтобы подвинуть точку взгляда или смасштабировать изображение в окне, опять-таки есть свои режимы. А переключать их предлагается либо мышью (кнопки на тулбаре или пункты в контекстном меню), либо с клавиатуры.

С одной стороны, хорошо — трудно по ошибке что-то убить. А с другой — повседневные задачи превращаются в прокапывание мышью канав в столе. Например, создав браш, почти всегда его надо сначала подвинуть приблизительно, потом отмасштабировать и подвинуть окончательно. Вот и возишь бедного грызуна от одного края коврика к другому. Поскольку клавиши ну очень дружественные и легко находятся вслепую. Режимов всего 11, кнопки вот такие: "Q", "M", "R", "S", "V", "E", "F", "Ctrl+M", "Ctrl+R", "Ctrl+Z", "W". Эй, куда это вы все побежали? Я же еще не сказал, какая кнопка что делает! Да и мышью все то же самое можно...





Короче говоря, мощный инструмент, вертексы двигает, фейсы тоже, только вот недодуман чуток. Нет окошка с иерархией групп, нет отрицательных брашей, нет дружественности в интерфейсе. Точь-в-точь как BSP. Все есть, а чего-то не хватает. Да и деньги надо платить — а жаба душит со страшной силой.

▲ Qoole: оч... богатая пал... заготовок позволяет создавать уровни за од... минут, хотя ... весьма стандартного вида.

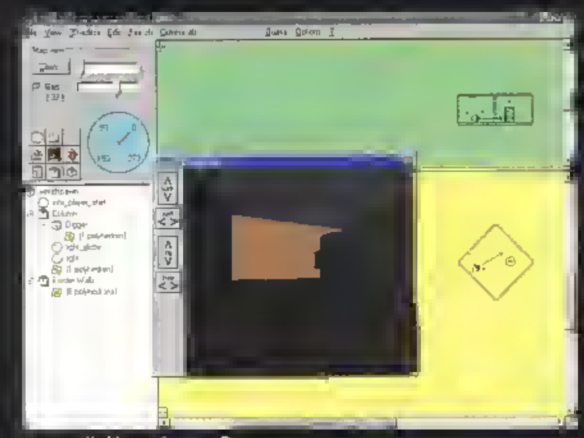
Quark

Название расшифровывается как QUake ARmy Knife, то есть инструмент на все случаи жизни. Через некоторое время одним Quark'ом можно будет отредактировать что угодно, относящееся к Quake, — уровни, модели, шкуры. Уже сейчас редактор уровней практически закончен и основная работа ведется над редактором моделей.

Есть, правда, маленькие такие проблемки. Ну совсем маленькие. Решили создатели этой штуки изобрести свой собственный метод редактирования

◄ Quark: нео... приличный уровень, вон фаллический символ с ды... значит, отрицательны... браши работ... как надо.





▶ *Quark: необычный интерфейс и мощные средства редактирования.*

уровней. И изобрели. Всего два двумерных окна вместо положенных трех — и в результате разобраться, как же на самом деле выглядит создаваемое, оказалось довольно непросто. Опять-таки резко поощряется создание "прямоугольных" уровней, похожих на старика "Вульфенштейна".

Масса заготовок (а где ее сейчас нет), есть и отрицательные браши, что очень порадовало, — прямо-таки как в любимом qED. Более того — есть и группы объектов, в том числе вложенные, только вот увидеть все браши в группе разом невозможно — нужно прокручивать их стрелочками по одному. Замечательное занятие, очень нервы успокаивает — лучше курения и вязания. Дамский-с редактор-с.

▼ *Quark: он еще и модели редактирует.*

Но еще раз скажу: в тройку призеров этот редактор входит, даже чуток повыше, чем Ooole. Однозначно. Мощь немереная, все достаточно разумно и на своем месте, единственное, что не слишком хорошо, — самодельный интерфейс, да и то не факт, что он плох, вполне возможно, что это я не привык к нему. Навязывать не буду, но все-таки скачайте и поглядите. Тем более (самое интересное я, как всегда, оставил под конец) что именно этот редактор, хотя и условно-бесплатный, не содержит никаких ограничений. Делайте что хотите — и только вопрос вашей совести: платить или не платить.

Если мне не удастся заплатить за свой любимый qEO, я буду делать уровни в Quark. Чего и вам желаю.

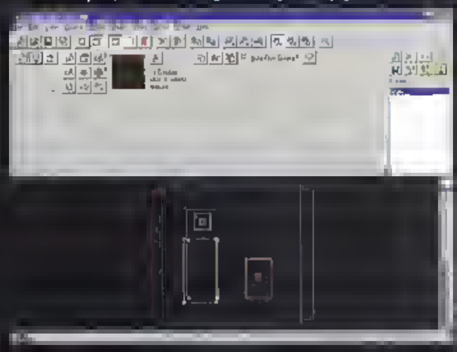
ToeTag

Не забудьте, что этому редактору нужен еще и OpenGL, у него так сделана 3D-превьюшка. "Весит" немного, берется на ftp.microsoft.com (точный адрес — в документации на редактор), работает на любом "железе", хотя и не шустро. Вполне разумное решение, примененное еще и в Quark. А в BSP поддержка OpenGL ожидается, но только с настоящими платами-ускорителями.

◀ *ToeTag: из-за того, что величины брашей пришлось задавать цифрами, я ошибся в размерах и получил маленькую норку вместо зала.*

Зато сам редактор, увы, слабоват. Создание одного человека, полностью бесплатное. Видно, что автор очень старался, но не хватило то ли времени, то ли таланта. Да, полностью бесплатен. Да, работать можно. А толку-то? Большая часть операций выполняется просто набивкой цифр в поля ввода. Неудобно, нельзя поглядеть на результат операции до ее выполнения, и вообще довольно безрадостно.

▼ *ToeTag: рекордсмен по неудобству интерфейса.*



Хотя, строго говоря, проект развивается, и следить за ним надо. Большинство бед — не от конструкции, а от недостатка времени. Разве что уродливый интерфейс, похоже, останется надолго, а работать он мешает очень сильно. Пробовать в ближайшие месяцы не советую.

<НАШ СЛОВАРИК>

Абраш (англ. Abrash, Michael): кодер из фирмы Id Software. Широко известен в узких кругах. Пишет книги в 1200 страниц о программировании трехмерных игр.

Бага (англ. bug): не фича (см.).

Браш (англ. brush): фича (см.) такая. Те, кого уже ничто не пугает, могут с восторгом воспринять простое определение: конвексный (см.) многогранник (см.). Для остальных придется объяснить. Потребуется сделанный из сливочного масла предмет интересующей нас формы и кусок проволоки. Намечаем две точки внутри нашего предмета. Нагреваем проволоку и натягиваем ее так, чтобы концами она оказалась в этих самых точках, а все остальное выпрямилось. Если проволоку не видно — повторяем эксперимент, пока не надоест. Если видно — значит, вместо фичи (см.) нам подсунули багу (см.). Баги (см.) брашами не бывают. Типичные примеры: кирпич — браш, а вот топор из Quake — не браш (одна точка в топорище, а вторая — в лезвии). Абраш (см.) — не браш. На браши обычно натягивают текстуры (см.).

Вертекс (англ. vertex): элементарная точка в трехмерном пространстве. Массой, размерами, ориентацией и прочей ерундой не обладает. У материальной точки хоть масса есть, а у этой вообще ничего. Нищая, короче.

Интерфейс (рус. междумордие): прокладка между программой и человеком. Для чего нужен, никто не знает, но без него скучно.

Конвексный (англ. convex): выпуклый. См. браш.

Многогранник (рус. многогранник): многогранник.

Память (рус. склероз): то, чего всегда не хватает. Синоним времени, особенно при компиляции уровней.

Ребро (англ. edge): ребро. К Адаму и Еве отношения не имеет, все совпадения прошу считать случайными. За пропавшие вещи администрация ответственности не несет. Не давать детям. В английском есть еще слово "heel", но оно с равным успехом может означать грань, вершину и ребро, так что его применение несколько затруднено.

Рулез (англ. rulezzz): не сакс (см.).

Сакс (англ. suxxx): не рулез (см.).

Текстура (англ. texture): картинка. Обычно так нарисована, что годится в качестве обоев на стенах уровня. Правильное расположение текстуры на браше (см.) — отдельный вопрос.

Фаллический символ (фрейд. фаллический символ): любой предмет, в одном измерении более длинный, чем в двух других, основная тема моих тестовых уровней.

Фича (англ. feature): не бага (см.).

Фейс (англ. face): то, чем бьют об тейбл, особенно браши (см.). Браш (см.), хорошо побитый фейсом об тейбл, имеет абсолютно плоские фейсы. Если фейсы у браша (см.) не плоские — это не браш (см.), а Абраш (см.).

Virtus Deathmatch Maker

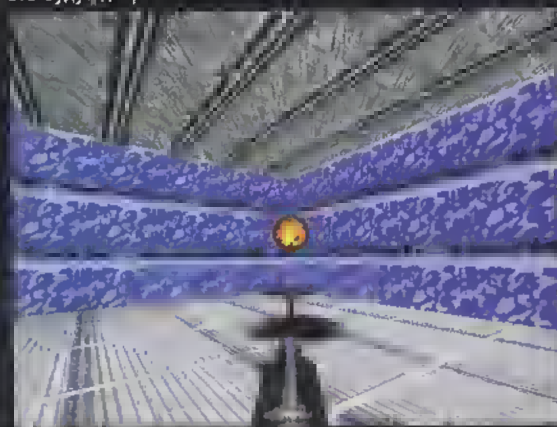
Страшная вещь — ее имел неосторожность похвалить кто-то из id Software, и этот факт раскрутили в рекламе на полную катушку. Интересно, сколько тому товарищу за эти слова заплатили?

Этот редактор — для тех людей, кто читает книжки "Windows для идиотов", "Excel для дебилов", "Word для анацефалов" и "PowerPoint для моральных уродов". Именно здесь вы уже через пять секунд после старта испытаете экстаз от творчества. Дрыг-энд-дроп готовую комнату — и ты автор уровня. Дрыг-энд-дроп к ней готовый коридорчик — и уровень уже профессиональный.

▲ *Virtos Deathmatch Maker — детская игра и кубики на новом уровне.*

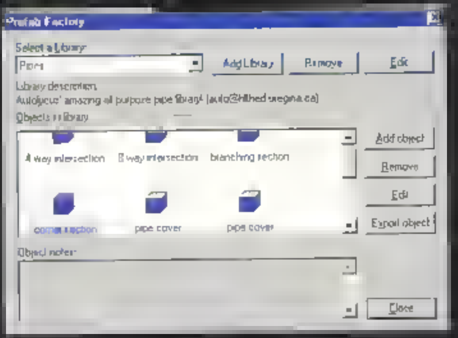
Видел я когда-то еще один похожий редактор, там можно было в текстовом виде уровень рисовать. Буква "M" — монстр, "W" — стена, "L" — источник света. А потом этот текстовый файл подаешь на вход программе — и получаешь вполне приличный уровень, даже с факелами на стенах.

Забавно выглядит фича — после того как из отдельных комнат собран уровень, можно на стены повесить "дыры", это будут двери или окна.



► *Deathmatch Maker не позволил изобразить традиционный фаллический символ, пришлось довольствоваться кухонным столиком.*

Короче говоря, для тех, кто понимает английский, об этом редакторе и его создателях все скажет фраза из его документации: "Deathmatch Maker features space in which to design your Quake worlds, a set of editing tools, and different navigation techniques." Коротко и ясно. Из серии "хочется чего-нибудь сказать, да нечего, хочется редактор написать, да нечем".



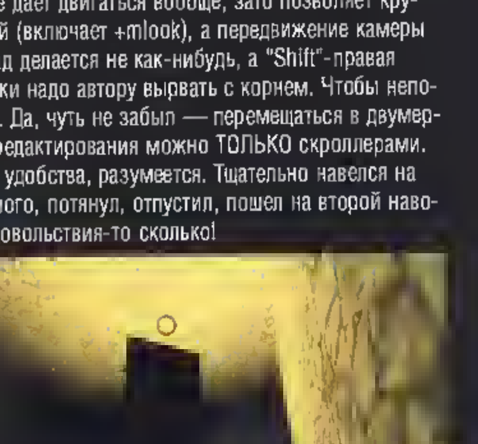
▼ *WorldCraft: выбор заранее сделанного объекта довольно странен — почему-то вместо маленьких картинок всюду видны одинаковые кубики. А зачем тогда вообще картинки?*

А для тех, кому и после таких слов хочется его скачать: учтите, бесплатная версия не позволяет даже сохранить созданный уровень — в отличие от нормальных редакторов.

WorldCraft

Видимо, я чего-то не понимаю в этой жизни, или авторы этого редактора что-то хорошо понимают в рекламе, но общественное мнение о нем явно превосходит его возможности. На всякий случай, конечно же, посмотрите, но многого не ждите. Стандартный внешний вид с четырьмя окнами (без вариантов из выбора и расположения). Новые объекты создаются довольно странно: сначала надо выбрать их тип, потом текстуру, потом тщательно проверить, что выбран нужный режим (создание объектов), и после всего этого можно нарисовать мышью прямоугольник. Думаете, это все? Как бы не так! Этот прямоугольник — вообще ничто, пока вы не нажмете "Enter". Смысл этого нововведения для меня абсолютно непонятен — ведь после создания браша с ним можно делать то же самое, что с "незаконченным" прямоугольником.

Да, опять-таки, если забыть выбрать режим создания — все происходит точно так же, только с небольшой разницей: по нажатию кнопки "Enter" заботливо нарисованный прямоугольник просто исчезает, без следа и объяснений.



▲ *WorldCraft з... работой. У объектов нали... контекстные меню, а что толку?*

Весьма странно также, что три плоскостных вида никак не обозначены, надписей на них тоже по минимуму, то есть ни одной, а потому выяснить, где там верх, — задача не для слабых. Я трижды располагал место старта у потолка, пытаясь найти пол, и бедняга-мужик мужественно кряхтел, падая с высоты в момент захода на уровень.

Впрочем, человеческий гений преодолевает все, и понять, что к чему, мне удалось. Даже победить камеру удалось почти до конца, хотя это еще сложнее, чем поиск потолка. Ведь передвижение в трех измерениях сделано очень уродливо. Перемещение камеры вбок и вверх-вниз (по-квакерски — стрейфы) сделано правой кнопкой мыши, левая не дает двигаться вообще, зато позволяет крутить головой (включает +mlook), а передвижение камеры вперед-назад делается не как-нибудь, а "Shift"-правая кнопка... Руки надо автору вырвать с корнем. Чтобы неповадно было. Да, чуть не забыл — перемещаться в двумерных полях редактирования можно ТОЛЬКО скроллерами. Для лущего удобства, разумеется. Тщательно навелся на него, родимого, потянул, отпустил, пошел на второй наводиться... Удовольствия-то сколько!



◄ *Этот уров... я создал в WorldCraft. Извините, на большее мен... не хватило.*

Да и документация не слишком обрадовала — в конце концов, почистить ссылки на уже несуществующие кнопки и убрать ссылки на ту же самую страницу можно было. Но, повторюсь, несмотря на уродливость, пользоваться можно — некоторые даже полюбят, когда привыкнут. Человек ко всему привыкает. Опять-таки базовый учебник, рассказывающий, как сделать первые шаги, имеется, хоть и не слишком подробный.

Зато "население" уровня редактировать вполне удобно — режим "Smart Edit" показывает только те параметры, которые относятся к текущему объекту (интенсивность света — только для его источников, и т.п.).

Не забудьте еще, что именно этот редактор будет поставляться в комплекте выходящей вскоре игры Half-Life, и первое время только он будет полностью поддерживать ее особенности.

Для тех, кто не любит читать, — краткий отчет.

Подведем итоги: для ценящих прежде всего свое время, пожалуй, ничего лучшего, чем qED просто не существует. Идеальный интерфейс, много удобных заготовок, удивительно полезная и интуитивно очевидная работа с группами объектов и "отрицательными брашами". Лично я свои небольшие уровни для deathmatch делаю именно в нем. Более объектно-ориентированный редактор, чем Qoole, у которого объектность заявлена самим автором.

Невозможность редактировать отдельные фейсы и вертексы, конечно, обедняет архитектуру. Там, где можно было обойтись одним брашем сложной формы, обрезав его как надо, придется создавать группу из нескольких мелких. Но, впрочем, это несложно.

Для тех, кто ничего не боится, обладает мощным трехмерным воображением и готов преодолеть не слишком ясный интерфейс ради мощности инструмента, идеально подойдут Quark или Qoole. Набор заготовок больше, чем в qED, а возможности тонкой настройки каждого браша не имеют себе равных. Впрочем, интерфейс тоже довольно удобный, хотя и менее интуитивный.

Те, кто из принципиальных соображений пользуются только бесплатными программами или просто не хотят тратить деньги на инструмент, без малейших сомнений выберут BSP. Мощный, с массой функций и настроек. Правда, немного сложноват в освоении и перегружен фичами в интерфейсе, но абсолютно бесплатный.

Увы, бесплатность не спасает другой редактор — ToeTag, уж очень сложен в освоении и допотопен по интерфейсу. Ну, в самом деле, делать поворот браша только с помощью ввода цифр в окошке, да еще и без всякой превьюшки — это не метод. Однозначно.

Хваленые Virtus Deathmatch Maker и WorldCraft, хотя и оказались вполне пригодными к использованию, но ничем особо выдающимся не блеснули, кроме лысины, — и всерьез порекомендовать их кому-то я не могу. Если доверяете рекламе — выкачайте, поглядите, в конце концов откровенных ляпов там нет. Но лично я не стал бы.

Умолчим о главном

Хочу подчеркнуть, что о главном — о работе с текстурами, расстановке оружия, артефактов и монстров, создании движущихся брашей, подборе освещения и борьбе с глюками, неизбежно вылезающими в таком сложном деле, как редактирование уровней, — я почти ничего не сказал. Не потому, что сказать нечего, а потому, что все вышеописанное почти не зависит от редакторов. И интерфейс у всех похожий — схватил монстра (в виде фигурки или просто прямоугольника) мышью, потащил, где надо — бросил. И движение брашей — просто установка ссылок в текстовых полях специальных объектов. Да и глюки ловятся одинаково — затыканием дырок в уровне.

Впрочем, о дырках надо сказать подробнее, уж очень они часто встречаются. Итак, нарисовали уровень, запустили qbsp <имя_файла>, получили из файла *.MAP замечательный *.BSP. Можно пробовать. Скопировали его в \quake\id1\maps, зашли в Quake — и ужаснулись. Все ярко освещено, аж глаз режет. Тормозит, как карьерный самосвал на повороте. Да еще какие-то странные серые пятна на стенах.

Не пугайтесь — выходите из Quake и запускайте light -extra <имя_файла>. Собственно, ключ -extra лучше применять только для финальных прогонов, но знать о нем надо. После этой программы появится нормальное освещение (если не забыли расставить источники света).

А вот потом все и начинается. vis -level 4 <имя_файла>. Значение параметра level может составлять от 1 (хуже) до 4 (лучше). Естественно, 4 — заметно медленнее (второй тестовый уровень у меня vis'ился больше двух часов, а ведь он отнюдь не гигантский). Так вот, почти наверняка vis выскажется на тему, что ваш уровень — вовсе не уровень, и работать с ним она отказывается. Не пугайтесь еще раз — она не нашла файла имя_файла.PRT, который должна была ей оставить программа qbsp. Где же файл? Оказывается, вместо него создался имя_файла.PTS с кучей цифр внутри.

Копируем наши BSP и PTS в каталог \quake\id1\maps, запускаем Quake с параметром -particles 10000 и вводим в консоли волшебное слово: pointfile. После чего включаем noclip и летаем вокруг уровня в поисках точки, где пунктирная линия протыкает стену. В этом самом месте уровень не замкнут, в нем есть дырка. Кстати, жидкий браш (вода, лава, слизь) — тоже дырка, если он торчит наружу. Затыкайте. Идите в редактор и накладывайте заплатки или сдвигайте потеснее ваши браши. Кстати, неплохой лозунг получился — на нем и закончим.

P.S. Для не нашедших в этом обзоре своего любимого редактора: я его видел, я о нем читал, я его даже скачал, но описывать не стал из-за ограниченности места в журнале и из-за того, что этот редактор — сакс, он просто бага, а не фича.

Редактор	Web-страница	E-mail автора
BSP	http://ourworld.compuserve.com/homepages/bernier	bernier@atlanta.com
qED	http://www.3dmatrix.com	-
Qoole	http://www.qoole.com	-
Quark	http://www.planetquake.com/quark	arigo@alphanet.ch
ToeTag	http://www.quakemania.com/toetag	tmaster@accessone.com
Virtus Deathmatch Maker	http://www.deathmatchmaker.com	-
WorldCraft	http://www.worldcraft.com	worldcraft@acdsystems.com



СТРАТЕГИИ

Dark Reign: The Future of War

"Эта игра напоминает мне АБСОЛЮТНЫЙ C&C. Разобранный на составные части, открытый всеобщему обозрению, усложненный до невероятности."

84

War, Inc.

"Потрясающе, замечательно, классно, круто, здорово — истершиеся, банальные слова... Такого не было еще нигде."

78

Imperialism

"...игра по принципу "все в одном", а такая игра, конечно, не может совмещать в себе сложную экономическую модель с затейливой дипломатией и масштабными сражениями."

90

Песнь о Геттисбурге

Сид Мейер устами Брайана Рейнольдса: только командная игра!



Фото Ольги Цыкаловой

Когда Сиду Мейеру было всего восемь лет, самым любимым его занятием было разглядывание картинок в огромной "Золотой книге Гражданской войны", которую ему подарил отец. Будущий создатель "Цивилизации" мог часами рассматривать красочные иллюстрации самых ярких сражений между Севером и Югом. На этих картинках, словно живые, маршировали солдаты, стреляли пушки, и полководцы на скакунах звали полки в атаку.

Прошло много лет, и Сид Мейер наконец смог воплотить свою давнишнюю мечту — сделать так, чтобы плоские картинки из детской книжки ожили в одной из его игр. Игра эта называется ***Sid Meier's Gettysburg!*** *И все идет к тому, что очень скоро мы увидим ее воочию.*

Само собой, мы уже писали о Gettysburg!, первой совместной работе старых боевых друзей — Сида Мейера, Джефа Бригса и Брайана Рейнольдса под крышей их новой фирмы — Firaxis Games. Возможно, многие фэны Civilization были разочарованы идеей Gettysburg!, совершенно не характерной для Сида игры. Это классический wargame, без грана экономики, к тому же идущий в режиме реального времени. Многие могут подумать, что Сид предал идеи юности и решил "влиться" в mainstream изготовителей модных real-time-стратегий.

Этот вопрос, как и многие другие относительно Gettysburg!, не давали нам покоя, и когда на ECTS представилась возможность поговорить с самим **Брайаном РЕЙНОЛЬДСОМ (Brian Reynolds)** из Firaxis Games, мы уцепились за нее руками и ногами. (Для отдельных темных еще товарищей сообщаем, что Брайан Рейнольдс на протяжении долгих лет работал в одной команде с Сидом в MicroProse и лично принимал участие в написании Colonization и Civilization 2.) Наши лондонские суперагентки (007 и 008 пера и диктофона), снабженные подробными инструкциями из отдела .EXE-стратегий, блестяще провели разговор с Брайаном, который, кстати, оказался очень открытым и доброжелательным человеком. В ходе беседы, по словам присутствующих, он все время бросался к компьютеру и начинал играть, комментируя свои действия эмоциональными восклицаниями. Словом, наш человек.



К сожалению, Оля и Наташа пока единственные люди в .EXE, кто не только видел Рейнольдса живьем, но и мог воочию наблюдать работающую демо-версию Gettysburg! По их отзывам, происходящее на экране было настолько РЕАЛЬНО и ОСЯЗАЕМО, что даже они, далекие от военных игрушек люди, остались под большим впечатлением и очень увлеклись игрой. Ну а нам пока остается всматриваться в "картинки с выставки" и вслушиваться в слова Брайана, пытаясь воссоздать в уме образ будущей wargame от отца всех стратегий.

Game.EXE: Gettysburg! — первая работа Firaxis. Весь мир пристально наблюдает за вами, за Сидом. Планка поднята очень высоко. С каким чувством вы подходите у финишу? Не боитесь "не оправдать доверия"?



Брайан Рейнольдс: Знаете, ваш вопрос вернул меня в прошлое, к тому моменту, когда мытолько-только закончили "Цивилизацию". Тогда казалось, что сделать что-нибудь настолько же сильное больше никогда в жизни не удастся. Но мы выбра-

ли правильный подход, философию, которой пользуемся и ныне. Главное для нас — игровая механика (gameplay), а попросту говоря — в игру должно быть весело, интересно играть. Все эти штуки вроде мультимедиа, графики и т.д. — это по-настоящему здорово, но, по нашему мнению, самая важная вещь состоит в том, чтобы игра оставалась интересной. Так что мы не думаем ни о какой ответственности и тому подобных вещах. Мы просто двигаемся вперед, пробуем новые вещи, и они нам нравятся, и то, что у нас выходит, выглядит достаточно интересно. Словом, я думаю, все останутся довольны.

.EXE: Предыдущие работы Сида Мейера при довольно аскетичной внешней форме (правил игры и графики в том числе) были несказанно богаты содержанием. Gettysburg! выглядит "как конфетка", и, похоже, за этим стоит огромная работа художников-аниматоров. Значит ли это, что Firaxis отходит от "абстракционизма" в играх и делает шаг к простым игрокам, не обремененным лишней фантазией?

Б.Р.: Нельзя подходить к этому вопросу таким образом. Я уже говорил, что на первом месте у нас всегда Игра. Аскетизм или "абстракционизм" никогда не были самоцелью. Что заставляло людей возвращаться к нашим играм еще и еще раз? Огромное разнообразие, глубина игры. Вы могли





играть в нее много раз, и каждый раз обнаруживали что-то новое. Плюс хороший игровой баланс и искусственный интеллект. Сегодня множество компаний выпускают игры с самой широкой поддержкой multiplayer, но в одиночку играть в них неинтересно.

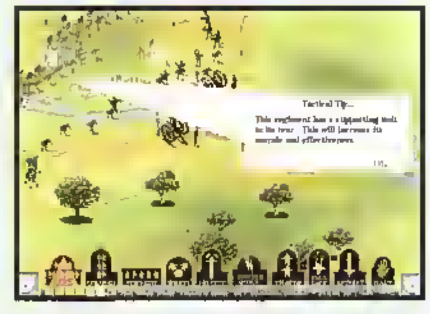
Да, нам нравится многопользовательский режим, мы поддерживаем multiplayer — Интернет, 8 человек по локальной сети и т.д., но одновременно с этим мы не забываем и про "одиночных" игроков, которые по разным причинам предпочитают играть с компьютером. Мы хотим быть уверены, что одиночная игра будет настолько же увлекательной, что игровая механика хорошо сбалансирована, а искусственный интеллект на высоте. Если бы вы взглянули на рабочую версию Gettysburg! месяца три назад, вы бы не стали задавать этот вопрос про абстракционизм. Графика — аскетичней некуда, но в наши дни сделать красивую игру стало гораздо проще. Это отнимает меньше сил, и потому большинство нынешних игр могут похвалиться самой замечательной графикой. Получается, что теперь, когда все игры выглядят пригоже, в нашу еще и интересно играть. Так что в красивой, яркой графике нет ничего зазорного.

.EXE: Иначе говоря, вы просто заставили графику работать на себя?

Б.Р.: Совершенно точно!

.EXE: Как вы относитесь к 3D-технологиям применительно к стратегическим играм?

Б.Р.: Я думаю, все, что сейчас происходит вокруг 3D, — это очень интересно, но, на мой взгляд, стратегический жанр стоит несколько в стороне от общего потока, и 3D здесь не является самоцелью. Если вы играете в DOOM или Quake, вам очень важен "вид от первого лица", в 3D это ключевой элемент игры, без которого тот же Quake просто не состоялся бы. В стратегических играх 3D-технологии пока на вторых ролях. Да, у нас есть трехмерный вращаемый вид поля битвы, но суть игры не в этом. Так что, я думаю, пройдет еще несколько лет, пока 3D-технологии начнут серьезно влиять на рынок стратегических игр.



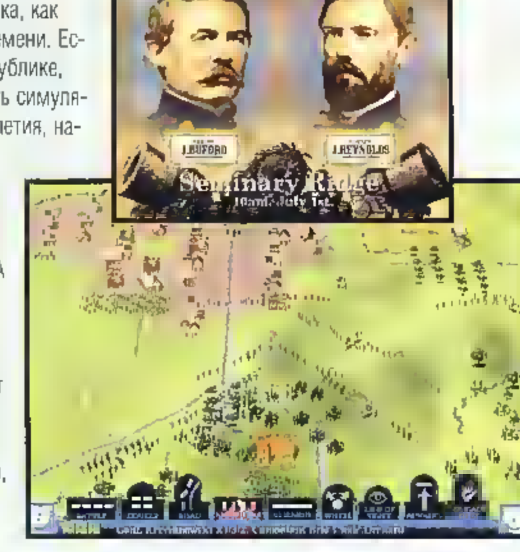
.EXE: И тем не менее. Кое что из современных технологий у вас используется. Не расскажете поподробнее?

Б.Р.: Конечно. Территория, на которой проходят сражения, представляет собой текстурированную трехмерную поверхность, на которую в зависимости от освещения ложатся тени. Я могу увеличивать и уменьшать изображение, вращать его, наблюдая за действием с различных сторон. Карты местности разработаны на основе топографических карт и в деталях повторяют реальные места. 3D-местность очень богата нюансами: вы видите здесь скалы, реки, фруктовые сады, вот пасутся лошади, а вот дома, тропинки в лесу, и все это можно рассмотреть с любой стороны. Солдаты, лошади, артиллерия у нас отрендерены заранее, во всех деталях. Вы наблюдаете, как они маршируют в строю, как вьется дым при стрельбе и т.д. Мне не кажется, что нам стоило бы вводить вид на поле битвы "из глаз" полководца. Здесь нужен размах, общая картина,.и "вид от третьего лица" как нельзя более подходит в игре.

.EXE: Как вы считаете, режим "turn-based" умер или все еще жив?

Б.Р.: Абсолютно нет! (Иииес! — **О.Х.**) Вспомните "Цивилизацию-2", которая была выпущена всего-то год назад. За этот срок было продано более миллиона копий, а это для игры совсем немало. А ведь это походовая стратегия! Поэтому все, кто утверждает, что походовые игры не будут пользоваться популярностью, ошибаются. Очевидно (*смеется*)!

Gettysburg! будет real-time, но не потому, что мы поставили крест на turn-based. Просто мы хотели сказать свое слово в этом жанре, и нам есть что сказать. А следующая игра Firaxis будет походовой. Кстати, мне нравится, что все сейчас зациклились на real-time-стратегиях. Если никто не будет заниматься походовыми играми, у нас просто не будет конкурентов! Я не знаю, почему все избегают походовых стратегий, ведь масса людей все еще интересуются ими и хотят в них играть. С другой стороны, походовый режим хорош там, где он подходит. Множество известных вам компьютерных "Гражданских войн" были походовыми, и, мне кажется, ни одна из них не в состоянии так же хорошо передать атмосферу сражений 19-го века, как наша версия в реальном времени. Если Gettysburg! понравится публике, ничто не мешает нам сделать симулятор другой битвы 19-го столетия, например...



.EXE: Бородино!

Б.Р.: Почему бы и нет? Наш engine прекрасно подходит для игр такого рода. А если говорить о проектах вроде "Цивилизации", то здесь больше подходит походовый режим. Люди хотят поразмыслить о том, что они собираются сделать, проанализировать ситуацию, им нужно много времени, и turn-based очень кстати.

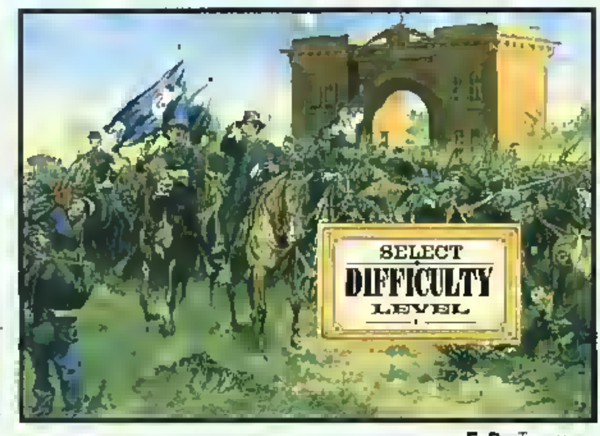
.EXE: Отлично. Значит, принципы походовой игры совсем не плохи?

Б.Р.: Конечно, нет! Далеко от этого!

.EXE: Расскажите подробнее о многопользовательской командной игре. Это здорово, когда игроки смогут играть в одной команде, каждый занимаясь частью общей работы. Будет ли соблюдена иерархия, цепочка командования у игроков в одной команде?

Б.Р.: Как вы знаете в Американской гражданской войне противоборствовали Конфедераты и Федералы. В многопользовательской игре вы сможете не только сразиться друг с другом, находясь, разумеется, по разные стороны баррикад, но и попробовать свои силы вместе, в одной команде. Это и называется team play, коллективная игра. Вы разделяете командование над силами по собственному усмотрению. Можете сделать одного игрока главнокомандующим, другого — командиром дивизиона, еще трем раздать по бригаде — здесь все решают сами игроки, ведь это их коллектив.

Иногда бывает так, что команда из двух слабых игроков одерживает верх над командой из двух сильных. Сильные "тянут одеяло на себя" и не помогают друг другу, а кооперация здесь очень важна. Мне нравится, что у нас бывают ситуации, напоминающие настоящую войну: ваши приказы не всегда исполняются... Вы удивляетесь, подождите, он должен был прикрывать мой фланг, куда он делся?.. В командной игре у нас это часто случается. Вы сражаетесь, и кажется, что все в порядке, и вдруг ваши подразделения приходят в движение и исчезают в неизвестном направлении. Вы начинаете разбираться, кто и почему отдал приказ, короче, командная игра — это очень весело!



.EXE: Похоже, это основная проблема всех гражданских войн.

Б.Р.: Точно (*смеется*)! Именно так!

.EXE: А смогут ли игроки регулировать скорость игры?

Б.Р.: Да, конечно! У нас будут четыре фиксированные скорости: "медленно", "средне", "быстро" и "турбо". Кроме того, вы можете поставить игру на паузу. В большинстве игр вам ничего не позволяется делать в режиме паузы, но у нас вы сможете отдавать приказы отрядам и персоналу, — получается, что игра как бы становится походовой. Если вы новичок и запутались, остановите события, проанализируйте ситуацию, рассмотрите поле боя с разных сторон, отдайте необходимые приказы и снимите игру с паузы. Единственное ограничение — многопользовательский режим. Мы не можем позволить вам командовать во время остановки, это было бы нечестно по отношению к другим игрокам.

.EXE: Мы слышали, в multiplayer-игре в Интернете игроки смогут переговариваться голосом. Это так?

Б.Р.: Во время многопользовательской игры игроки могут переговариваться между собой, набирая сообщения с клавиатуры или произнося их — в микрофон. Эта технология достаточно широко распространена в мире, но обычно для ее применения вам требуется программное обеспечение третьей фирмы, обеспечивающее передачу и прием голоса через Интернет. У нас эта система уже интегрирована в саму игру — вам понадобятся только микрофон и звуковая карта, чтобы отдавать своим подчиненным команды голосом. Должен сказать, мы вообще очень много внимания уделяем звуковому оформлению, пытаемся сделать эффект присутствия максимальным. Жаль, что в зале так шумно, и вы вряд ли поймете, о чем я. Если что-нибудь происходит слева, звук слышен из левой колонки, справа — из правой. Когда мы увеличиваем изображение, звук становится громче, детальнее...

.EXE: Здорово!

Б.Р.: И вы слышите, как люди говорят друг с другом, отдают приказы. Лошади цокают копытами по брусчатке, пушки грохочут, отряды маршируют, и вот мы пытаемся прорваться с артиллерией вон на тот холм... *(Брайан, играя за Южан, демонстрирует хитрый маневр — его правый фланг отвлекает на себя внимание сил Янки, тянет время, пока артиллерийский отряд с левого фланга медленно, но неумолимо взбирается на холм. Дальше происходит что-то совершенно непотребное. Из диктофона доносятся крики, пушечная канонада и звуки горнов, перемежаемые увлеченными восклицаниями Брайана и откуда-то вдруг взявшимся русским "Погнали!".)*

.EXE: Очень интересно! Кстати, может ли случиться такое, что Конфедераты одержат победу?

Б.Р.: А почему нет? Тут все зависит от вас. Сражение при Геттисбурге продолжалось три дня, и все события мы разбили на множество отдельных этапов-миссий. Если вы проиграете одно из сражений, это еще не значит, что вы проиграли всю кампанию. Та война оставила после себя немало неясностей, и потому мы сделали несколько отдельных миссий "а что, если?", в которых любители истории смогут поэкспериментировать с предметом своего обожания. Кстати, чтобы продлить удовольствие от игры, мы разработали специальный генератор миссий, который каждый раз создает новую битву, и каждый раз вам придется искать врага и определять свою тактику заново.

.EXE: Мы знаем о новом проекте, работой над которым занимаетесь лично вы, **Alfa Centaura**. Мы знаем, что это космическая стратегия, и больше не знаем ничего. Пожалуйста, не дайте умереть в неведении.

Б.Р.: Сейчас мы в основном заняты подготовкой Gettysburg'a к выходу, поэтому более подробно об Alfa Centaura я смогу рассказать после того, как наша первая игра выйдет в свет. А вообще это будет глобальная стратегия, и все, кто играл в наши предыдущие игры, найдут Alfa Centaura знакомой и захватывающе интересной. В ней вам не придется, как в Master of Orion, колесить по всей Галактике и завоевывать новые миры. Действие разворачивается в недалеком будущем и проходит "на территории" одной звездной системы.

.EXE: А как насчет 3D-технологий в "Альфе"?

Б.Р.: Трудно пока сказать что-то определенное, но, я думаю, люди, которые играли в Civilization 2, будут приятно удивлены теми новшествами, которые мы собираемся ввести в Alfa Centaura.

.EXE: Что ж, спасибо и на том.

Б.Р.: Не за что! Было приятно пообщаться с вами, ребята.

.EXE: Разрешите снимочек на прощание.

Б.Р.: Нет проблем. Вот так, на фоне игры!

Слова: **Олег Хажинский**.
Музыка: **Ольга Цыкалова** и **Наталия Дубровская**.
Аранжировка: **Михаил Новиков**.

"Один из самых интересных и многообещающих российских проектов конца этого года!"

— Страна Игр

"Слишком уж все красиво, такое в реальном времени Pentium не посчитает..."

— проекта "Аллоды: Печать Тайны", Nival Entertainment

ВСЕСЛАВ ЧАРОДЕЙ

Всеслав Чародей: Клан Драгомира



Битва начнется осенью этого года.

Стратегия реального времени на территории Древней Руси XII века.
Консультанты Исторического Музея. Детально проработанные персонажи.
Захватывающий сюжет. Исторически достоверное окружение.
Первая часть глобальной игровой серии "Летопись Времен"

ЛЕТОПИСЬ ВРЕМЕН

65,536 цветов, 800x600, Windows 95.
Трехмерный изменяемый ландшафт.
Отсчитываемое в реальном времени освещение игрового мира.



Адрес ближайшего магазина, в котором продается игра, вам подскажут в компании 1С по телефону (095) 737-9257







www.1c.ru

www.snowball.ru

Всеслав против Драгомира: первая кровь

Московская компания Snowball Interactive идет на вы

"День Исхода начал новую эру в жизни нашего мира — пошел отсчет Эры Героев. Герои живут вечно, но их можно убить. Они хранят "поющие вещи", великий дар Титанов. Гор Ваал, Кольцо Лавы, украден, и теперь Турим Ваал, Огненный Клинок клана Северного острова, находится в опасности..."
Мы сидели в светлой московской квартире, резиденции компании Snowball Interactive, и я пытался найти ответы на свои вопросы. Когда наступил вечер и за окном совсем почернело, смысл "Летописи Времен" стал наконец понятен. Я — Всеслав Чародей из клана Северного острова, и на моем пути стоит воин Драгомир из клана Черного Облака...

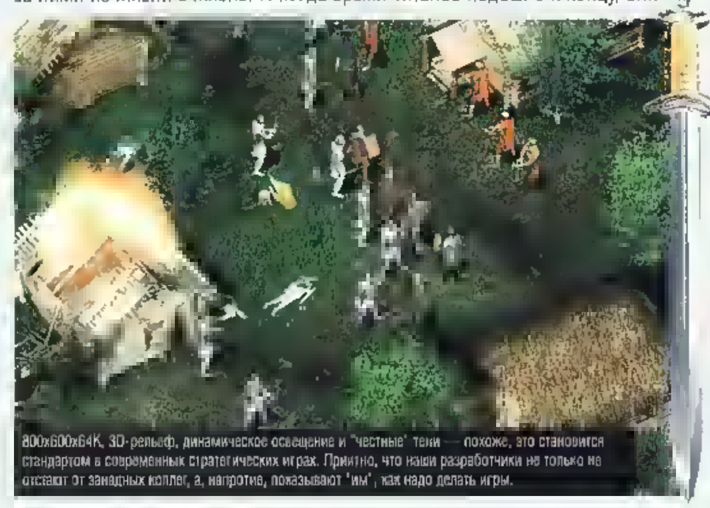
Поклонники стратегических игр, проживающие на территории бывшего СССР, могут быть довольны. Отечественные производители берутся за них всерьез, и немалый вклад в это наступление внесет известнейшая "1С" в компании со студией Snowball Interactive. Совместными усилиями они разработали целый мир, границы которого настолько широки, что спокойно вмещают и викингов VII века, и роботов XXII-го. Первой в серии "Летопись Времен" мы увидим ролевую стратегию **"Всеслав Чародей: клан Драгомира"**.

Несмотря на свою загруженность (команда разработчиков из Snowball готова оставаться в офисе на ночь), авторы игры без всяких раздумий откликнулись на нашу робкую просьбу о беседе, за что им огромное спасибо. Но "заглянув на часок", мы проговорили чуть ли не полдня, основательно обсудив "Всеслава", "Летопись Времен" и современные стратегические игры вообще...

Увы, журнальная площадь ограничена, к тому же жанр нынешнего рассказа о "Всеславе" — это хоть и расширенная, но новость (демо-версия игры пока не готова), поэтому ниже приводятся лишь ключевые моменты разговора.

Как вы, вероятно, уже поняли, сюжетная линия "Всеслава" — только часть общей истории, названной "Летопись Времен". И чтобы у вас не возникало вопросов при чтении интервью с разработчиками, коротко остановимся на сюжете "Всеслава".

Во времена Титанов, когда Магия уже покидала наш мир, мастера-кузнецы успели вдохнуть немного волшебства в некоторые предметы, получившие название "поющих вещей". Эти вещи, будь то меч или перстень, наделяли своего обладателя немалым могуществом, но взамен "требовали" от него определенной силы. Слабый человек вполне мог попасть под влияние артефакта и даже стать его рабом. В период своего расцвета Титаны создали себе помощников — Героев. Эти "сверхчеловеки" обладали смертным телом, но вечной душой. Память об их предыдущих инкарнациях кочевала за ними из жизни в жизнь. И когда время Титанов подошло к концу, они завещали Героям, хранить "поющие вещи" в секрете и не использовать их.


800x600x64K, 3D-рельеф, динамическое освещение и "честные" тени — похоже, это становится стандартом в современных стратегических играх. Приятно, что наши разработчики не только не отстают от западных коллег, а, напротив, показывают "им", как надо делать игры.

Некоторые Герои вняли приказу Титанов, другие — нет. Всеслав, прозванный Чародеем за умение выходить невредимым из самых опасных приключений, стал хранителем Огненного Клинка. Воин Драгомир преследует его с целью завладеть этим волшебным оружием. Их пути пересеклись в XII-м веке, на территории Древней Руси, и на этот раз, похоже, Драгомир как следует подготовился.

...На долину Спящего Леса, где Всеслав, хранитель волшебного меча, служит князю Всеволоду, одно за другим обрушиваются несчастья. Окрестные деревни подвергаются нападениям бродников. Со стороны реки напирают викинги. А в довершение картины — набеги беспощадных половцев. Всеслав, будучи воеводой, должен постараться справиться со всеми этими напастями. Справиться лишь для того, чтобы... предстать перед самой главной опасностью — Драгомиром и его армией.

Game.EXE: Что ж, завязка интригующая. Но как будет проходить сама игра? Это будет набор миссий или...

Алекс ЗДОРОВ, дизайнер игры: ...или. Нет, "Всеслав" не будет набором миссий. Как обычно бывает в стратегических играх? Есть поле, на котором происходит действие; в начале врагов много, в финале поле пустеет, горы трупов, и игрок заново начинает все отстраивать. Это не очень правильно. Есть другой подход, реализованный, например, в Ultima. Большой мир, огромная карта, и играющий имеет полную свободу передвижений в рамках этого мира. Но, к сожалению, среди нас нет Ричарда Гарриота... Поэтому мы решили пойти на компромисс. То есть вся наша местность разбита на некоторые зоны. Каждая зона — аналог



миссии, но события в каждой из зон развиваются параллельно. Жизнь в мире идет своим чередом, независимо от того, находится ли в данной точке герой или отсутствует.

Набор мест, которые может посетить главный герой, изменяется динамически. Сначала, допустим, он может зайти в свою деревню или заглянуть в несколько соседних поселений. Есть места, которые исчезают со временем. Типичный пример. Приходит гонец и говорит: так и так, воевода, у реки идет бой, если хочешь — можешь пойти помочь. И если Всеслав соглашается оказать помощь, он берет дружину и отправляется к месту боя. С такой же легкостью он может пренебречь гонцом, и через некоторое время сеча прекратится, а место, где она велась, "закроется".

Виталий КЛИМОВ, ведущий программист проекта: Если, скажем, на твою деревню совершено нападение, ты можешь отправиться ее спасать или — бросить на произвол судьбы. В последнем случае, исход стычки будет решен в зависимости от того, сколько было нападавших, какие силы ты там оставил. И когда Всеслав через некоторое время все же надумает посетить эту деревню, то увидит там последствия боя — обгорелые избы, трупы врагов и защитников, и т.д. Все события просчитываются в реальном времени.

.EXE: А возможна ли такая ситуация, когда кто-то куда-то просто не успел добежать вовремя, и ход сюжета меняется?

А.З.: Конечно. Стандартная ситуация: есть три деревни, расположенные вдоль дороги; последняя деревня — цель отряда бродников, идущих с определенной скоростью. У Всеслава есть выбор: перехватить бродников в первой или второй деревнях или сразу же отправиться в последнюю, дабы подготовить нападающим "сюрприз". В зависимости от скорости отряда Всеслав либо успеет, либо опоздает. Если не успевает — придется идти по следу бродников. Догонять. Все это мы рассчитываем с учетом расстояний и скоростей, и здесь все, как в реальной жизни. Хорошая аналогия — идущий в реальном времени квест Last Express, очень схожая ситуация. Ты можешь вообще не высовывать носа из своей деревни и ждать, чем все закончится.

.EXE: Так, последнее сравнение стало последней каплей. Вот вы все время говорите: герой пошел туда, герой пошел сюда; экраны, которые открываются как результат беседы. Такое впечатление, что мы говорим о квесте или RPG.

А.З.: Трудно определить жанр нашей игры. Изнутри это RPG. (Изнутри почти все игры RPG. — **.EXE**.) Всеслав — главный герой. Если его убивают, игра заканчивается. Если он будет ходить по окрестностям в одиночку, очень скоро ему придет конец. У него есть несколько дружин, он может нанимать новые отряды, и перемещается в основном только в группе.

Здесь есть очень важный момент. "Всеслав" не Diablo, где герой без всякой помощи со стороны крушит всех и вся. В нашей игре все персонажи равны перед богом. Конечно, один чуть сильнее, другой — сообразительнее, но в целом Всеслав не имеет никаких особенных преимуществ перед простым крестьянином. Кроме огромного авторитета и нескольких "поющих вещей", которые помогают ему в сече.

На самом деле, вся игра построена на таких "мини-квестах", выполнение



которых открывает нам новое место, дает возможность достать какие-то артефакты и вообще — будет продвигать нас по сюжетной линии.

Например, в одной деревне есть кузня, а в другой — богатая рудой шахта. Староста деревни с шахтой не желает делиться рудой с соседями. У него вообще проблемы — бродники угнали в плен родную дочку. Мы спасаем дочь старосты, тот в благодарность соглашается поставлять руду в кузню, и как результат — мы получаем больше хорошего оружия.

.EXE: Вот мы и до экономики добрались. Как вы решили обойтись с ресурсами и строительством?

А.З.: Поскольку "Всеслав" ближе к реальной жизни, мы решили отказаться от всяческих Town Hall'ов, "производства крестьян" в рекордно короткие сроки и тому подобного. Все что у нас строится, строится за то время, которое ушло бы на это в настоящей жизни. В зависимости от близости ресурсов и наличия рабочей силы. Строительство избы занимает несколько игровых дней. Как минимум.

.EXE: А смогу я, например, самолично сооружать новые избы для крестьян?

А.З.: Нет. Игроку позволено возводить только особенные объекты — Кузни, Шахты, Мастерские. Причем я не могу сказать: хочу

кузницу вот в этом месте карты и вот такого размера. Не Всеслава это дело — руководить строительством. Он лишь высказывает пожелания, а деревенские старосты и местные строители — исполняют. Это больше похоже на строительство в HMM2. Архитектура каждой деревни более или менее жестко "прописана" заранее, в зависимости от географии данной территории.



.EXE: А заборы, сторожевые башни?

А.З.: Такие вещи строятся почти везде. Они логичны в каждом месте. Все, что связано с укреплениями, ложится на плечи игрока. Связанное с экономикой — на плечи старост и строителей.

.EXE: Потребуется ли от нас добыча ресурсов?

А.З.: Ограничения ресурса по количеству нет, но мы учитываем время на его добычу. Если до леса от деревни рукой подать, строительство пойдет веселее. Если в какой-то шахте мало руды, работа чуть приостановится, но это не значит, что у Всеслава будет специальная географическая карта района с указанием количества добываемой руды, запаса месторождений леса и т.д. Резон тот же — не барское это дело. Всеслав вообще не заведует ресурсами. Он — воевода. Он может направлять жизнедеятельность данного района в то или иное русло. А жизнедеятельность эта идет сама по себе, и присутствия не требует.

.EXE: Сдается мне, что действиями отдельных крестьян мы управлять не сможем...

А.З.: В исключительных случаях, когда это прописывается по сюжету. Стандартное поведение крестьянина — заниматься своим делом, выполнять распоряжения старосты. Когда на деревню совершается нападение, крестьяне действуют независимо — бросают все, вооружаются вилами и начинают обороняться.

.EXE: Хорошо, а кем же, кроме самого себя, сможет управлять Всеслав? У вас все такие самостоятельные!

А.З.: Здесь важно понять один момент. Игра идет только от Всеслава, то есть игрок берет на себя верхний уровень поведения Всеслава. Управление а-ля Diablo возможно, но в ограниченном диапазоне. Все остальное —через взаимодействие с другими персонажами. Всеслав сам подбирает людей в свою дружину и сам находит им снаряжение. Он может пользоваться услугами наемников, просить помощи со стороны и даже собирать ополчение из крестьян.

.EXE: Вы сказали "снаряжает". Мы сможем переодевать наших героев?

А.З.: Да, конечно, в игре будет большое количество различных видов оружия и амуниции. Не такое большое, как в Diablo, но все-таки. Достать новые вещи можно разными способами — изготовить, купить, отнять на поле боя или "попросить" у князя Всеволода.

.EXE: Как происходит процесс общения Всеслава с подчиненными? "Point & click"? или от нас потребуется нечто большее?

А.З.: Сильно упрощая, можно будет ткнуть в человека, а потом — в то место, куда ты хочешь его направить, как, например, в WarCraft. Но у нас это выглядит совершенно по-другому: возникает окно с портретом этого персонажа, он докладывает об обстановке в районе, а у тебя появляются несколько ответных предложений на выбор. В бою это будет набором военных команд: атаковать, стоять на месте и т.д., причем с ходом игры набор этих команд растет — он зависит от способностей персонажа, от того, насколько он умен, чем прежде занимался, и т.д. И при этом все это наращивается, то есть могут появиться и уникальные команды. Скажем, в финальной битве с Драгомиром у личной команды Всеслава будет такой вариант приказа: "Прорваться к Драгомиру и уничтожить его".

Набор команд любого персонажа ничем не ограничен, но, конечно, базовые приказы будут подразумеваться по умолчанию: команда в бою "Ты — быстро сюда!" дает бойцу полную информацию. А команда, которая имеет несколько вариантов, заставит его остановиться и подождать более точных инструкций.

Да, забыл сказать, что в нашей игре не будет "юнитов".

.EXE: ?!

А.З.: На наш взгляд, при одновременном присутствии на карте нескольких десятков юнитов говорить о каком-либо структурном управлении уже не приходится. Это неуправляемая каша, и самый яркий тому пример — WarCraft. У нас вся дружина разбивается на группы, в



каждой назначается старший, и в дальнейшем управление всей группой осуществляется через него. Интерфейс игры позволит обращаться ко всем ключевым фигурам в бою, разговаривать с ними и отдавать команды. Команды по возможности будут исполняться.

Почему "по возможности"? Это будет зависеть, например, от уровня морали в группе — если она низка, люди просто побегут с поля боя. Нет, конечно, при необходимости вы сможете отдавать приказы любому выбранному персонажу, но, скорее всего, в этом просто не возникнет нужды — командовать группами гораздо удобнее и эффективнее.

.EXE: Подходим к самой вкусной теме. Элемент RPG предполагает наличие у героев параметров. Какие примерно будут параметры у героя, у остальных персонажей?

А.З.: Еще раз говорю: главный герой ничем не отличается от остальных. Все персонажи имеют свои параметры, причем набор и количество этих параметров динамически изменяется. Число умений (или скиллов) может расти по ходу игры. Можно, конечно, привести весь список умений, реализованных во "Всеславе", но это не имеет смысла. Даже самый "продвинутый" персонаж едва ли овладеет половиной доступных "ремесел". Умения будут появляться для игроков неожиданно, в самых разнообразных жизненных ситуациях, а расти с опытом.

Все умения можно разделить на две категории: боевые и небоевые. Боевые скиллы — способность к владению оружием (луком, мечом, копьем и т.д.). Небоевые — инициативность, умение строить и пр.
.EXE: Обычно кроме скиллов есть базовые параметры...
А.З.: Сила, быстрота, выносливость, способность к обучению. Но они, вообще говоря, мало отличаются от "умений" и тоже растут со временем. Медленнее, но растут.
.EXE: А как насчет магии?
А.З.: Магии у нас нет. Поначалу мы вообще хотели делать чисто историческую игру. Феодальная раздробленность, борьба князей и тому подобное. Потом пришли к более сказочному сюжету. но магию вводить



уже не захотели. В нашем мире магия почти сошла на нет и осталась жить в "поющих вещах".
.EXE: Как вы решили обойтись с многопользовательской игрой? Мне кажется, с вашей игровой системой сделать multiplayer не так-то просто.
А.З.: Это будет стратегический DOOM. Будет одна большая карта-миссия, а может, даже не одна, если игроков соберется много. На карте обитают местные жители, занимаются своими делами. Коровы пасутся, свиньи валяются в грязи, короче, жизнь идет своим чередом. Игроки случайным образом "забрасываются" на территорию этой страны со своими начальными отрядами. Дальше им предоставляется полная свобода. Вы можете передвигаться по этой местности, разговаривать со старостами, находить запрятанные вещи, нанимать героев, строить, словом — делать все то, что допускалось делать в одиночной игре. Но при одном отличии — тем же самым одновременно с вами занимаются все остальные.
.EXE: Возникнет конкуренция?
В.К.: Конечно. К примеру, мой герой задобрит местного старосту, и когда чужой герой посетит эту деревню, получить его расположение будет гораздо труднее. Допустим, я оказал этому старосте серьезную услугу — спас его дочь, потерявшуюся в лесу. А деревня оказалась важной, в ней была кузница. И теперь мои воины могут бесплатно ремонтировать свои клинки и доспехи.
А.З.: А можно плюнуть на старосту и вырезать всю деревню. Главное в multiplayer — уничтожить всех соперничающих героев. Не обязательно уничтожать всю армию, достаточно достать героя. Здесь, как и в DOOM'е, накапливаются фраги. Можно вообще не развиваться, а засесть на опушке леса и караулить конкурентов. После смерти игрок вновь выбрасывается в случайном месте с маленьким отрядом, и все начинается сначала. Поэтому мастер игры должен не только иметь тактическое мышление и хорошо воевать, потребуется еще и знание уровня, всех мест, всех мини-квестов.
В.К.: В наших планах расширение multiplayer-режима. Мы хотим сделать большой online-мир, подобный Ultima Online. Конструкторы на сервере смогут добавлять новые карты-миссии, придумывать свои квесты и т.д. Но это дело, как минимум, одного года. Или даже большего периода времени. В конечном итоге все будет зависеть от игроков — покупателей полной вер-сии "Всеслава": будет интерес — обязательно сделаем.
.EXE: Что ж, мы искренне желаем вам успеха в ваших очень интересных и вкусных начинаниях. Но если говорить о вещах более приземленных — когда нам ждать выхода "Всеслава"?
Сергей КЛИМОВ, продюсер проекта: Игра увидит свет тогда, когда будет полностью готова (угадайте, кому из западных девелоперов принадлежит копирайт на этот замечательный ответ, дословно процитированный Сергеем. — **.EXE**), и мы очень рады, что "1С" занимает точно такую же позицию. Если все пойдет удачно — то уже в самом конце октября. Если не очень — только в ноябре. Вслед за "Всеславом" наши партнеры из "1С" планируют выпустить следующие два проекта "Летописи Времен": ролевую игру по Скандинавии VII-го века "Князь: амулет дракона" и индустриальную стратегию "Меркурий-8: плавящиеся тени", переносящую игрока в XXII-й век. Обе игры, наверное, будут готовы в начале следующего года. "Меркурий" будет для нас своеобразной отдушиной: после мечей и палиц хочется немножко поиграться и с джипами, и с ракетницами всякими...

Что ж, индустриальные войны на Меркурии — дело будущего, а вот "Всеслав Чародей" вполне реален и выглядит весьма заманчиво. Стратегия с сочным ролевым элементом и оригинальной игровой механикой (поднимите руки, кто не устал от всех этих "наборов миссий") почему-то напомнила первую "Дюну". Полуквест, полустратегическая игра. Dune навеки оставила свой след именно благодаря нарушению жанровых канонов и особому аромату спайса.



Очень надеемся, что ребята из Snowball смогут создать нечто подобное. У них есть в запасе сложный и многогранный мир "Летописи Времен". У них есть современный графический engine, чтобы изобразить этот мир во всех красках. И еще есть масса идей и четкое видение того, какой должна быть Игра.

Осталось не так уж много — соединить все части вместе. И у них это получится.

В разговоре принимали участие:
Snowball Interactive: **Алекс Здоров** (дизайнер игры), **Виталий Климов** (главный программист), **Сергей Климов** (продюсер); **Михаил Колбасников** (художник), **Дмитрий Савинов** (художник) и **Вадим Сокол** (загадочный creative executive) одобрительно молчали.
.EXE: **Олег Хажинский**.

Адрес Web-сайта компании Snowball Interactive: **www.snowball.ru**.

Период выведения

Размышляя о феномене X-COM, нельзя не думать и о будущем этой великой игры. Мы не о продолжении, которое наверняка сделают MicroProse и Mythos, речь о будущем игры в глобальном смысле. Точно так же, как Dune 2 в свое время создала целый жанр, который сейчас принято называть "real-time strategy", серия X-COM не оставит в покое многочисленных "продолжателей дела" и "развивателей идей". Что, впрочем, и хорошо, потому что не знаем, как вы, а мы бы еще сыграли во что-нибудь подобное. Так вот, говоря о будущем Игры, нельзя не принимать в расчет новые технологии. Третья часть X-COM в техническом плане отстает от нынешнего дня на год-полтора. Только представьте себе, как могла бы выглядеть игра с engine'ом от Dungeon Keeper или лучшим! Вращаемая 3D-камера совсем не помешала бы при анализе ситуации. А как здорово было бы взглянуть на мир глазами одного из собственных агентов или даже самому поучаствовать в миссии?! Самое обидное, что сегодня ничего принципиально невозможного, например в совмещении графического engine от Quake и игровой механики X-COM, нет. Что вышло бы в результате объединения двух самых популярных игр в мире? Жаль, что все это пока лишь фантазии...

Battle Isle 4?

К счастью, кое-что в нужном направлении уже делается. Не то чтобы прямо UFO на engine'e от Quake — но этакий Space Hulk на engine'e от Exteme Assault. Впрочем, обо всем по порядку. Помните миры Battle Isle? Серия военных игр от Blue Byte, походовые стратегии, море "хексов", куча танков и авиации, в меру разнообразно, в меру скучно. Ей-богу, выпало из памяти, как было в первом "Острове", а в остальных авторы использовали забавную технологию: отчаянно тормозящие на 486-м 3D-мультики после каждого боя, демонстрирующие ход сражения. Минуло время, и вместо того чтобы выдать на-гора еще один, на этот раз четвертый "Остров" с кучей новых мультфильмов, стопорящихся на "Пентиуме", создатели делают резкий финт ушами и объявляют о разработке **Incubation**.

Incubation, формально являясь продолжением серии Battle Isle, в действительности совершенно новая игра, больше напоминающая UFO или Space Hulk. Кроме героя Lark Urelis'a, Incubation сохранит верность двум основополагающим ценностям серии Battle Isle: она будет turn-based, и там по-прежнему будут 3D-мультфильмы. Разумеется, после каждого хода.

What's the story?

"Мы хотели сделать что-нибудь отличное от "стандартных" сюжетов, в которых пришельцы атакуют планету, умерщвляя на ней все живое, — говорит Вольфганг Валк, продюсер Incubation. — Монстры в нашей игре отнюдь не пришельцы, поскольку являются коренными жителями этой планеты. Это вы, гуманоиды, — вот кто Чужой на этой планете..." Первые поселенцы выстроили вокруг своего обиталища энергетический барьер, чтобы не беспокоить аборигенов. Через полсотни лет в результате аварии барьер рушится, местные жители, Scay'Ger'ы, подхватывают

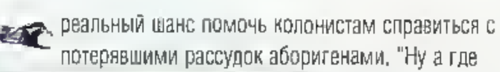


один из человеческих вирусов (ветрянку, должно быть), сходят с ума и принимаются убивать все живое. Игра начинается несколько позже, когда поседевшие от ужаса колонисты вызывают на подмогу отряд мобильной пехоты, командиром которого вы и являетесь. "Наша история — это нечто особенное, потому что здесь нет ни плохих, ни хороших, нет ни добра, ни зла. Игрок ставится в сложную ситуацию — он уже не уверен, что его дело — правое".

Диссонанс

Рассматривая экраны будущей игры, любезно присланные нам английским отделением Blue Byte в составе пресс-пака, едва ли можно поверить, что перед нами стратегия. На картинках застыло нечто сугубо мотологическое, демонстрирующее разорванные конечности, море крови и оскаленные физиономии еще живых участников. Причем все это — в весьма крутом 3D. И тем не менее Incubation — стратегическая игра, более того, ПОХОДОВАЯ стратегическая игра.

Честно говоря, мы уже стали забывать, что такие бывают. Конечно, сравнение Incubation с UFO не совсем корректно. Здесь не придется строить базы, патрулировать планету и заниматься научными исследованиями. Поклонники предыдущих Battle Isle'ов могут забыть про разнообразие техники и сложные тактические операции по прикрытию тылов, поддержки с воздуха и т.д. Акцент игры сменился от стратегического к тактическому. Мы получаем под свое крыло 10-12 зеленых пехотинцев, вооружаем их до зубов и отправляем в самое горнило — в разрушенный город, кишащий сошедшими с ума инопланетянами. Поначалу кажется, что враг прет из каждой двери, выползает через люки и просачивается сквозь вентиляционные шахты совершенно бессистемно. Однако с ходом игры сюжет разворачивается, и в конце последней миссии, которых всего будет 34 штуки, у нас появится



реальный шанс помочь колонистам справиться с потерявшими рассудок аборигенами. "Ну а где изюминка в этом анекдоте?" — спросите вы. Законный вопрос.



Изюминка #1

Разумеется, у каждого нашего солдата будут свои параметры — как и в UFO. В ходе боевых действий, а боевые действия в Incubation идут ПОСТОЯННО ("Вам не придется, как в UFO, ждать несколько ходов, чтобы что-нибудь произошло. У нас ЧТО-НИБУДЬ происходит все время", — говорит Вольфганг Валк), люди будут получать "очки" опыта, которые в конце каждой миссии смогут "потратить" на апгрейд вооружения, обмундирования и т.д. Видов вооружения всего 12, но многие "игрушки" обладают несколькими режимами работы. Например, огнемет может бить узкой струей прямо в монстра или распыляться в стороны, преграждая проходы и учиняя destroy на большей территории.

Кроме того, пехотинцы смогут использовать более 20 специальных штучек — вроде стимуляторов, медпакетов или даже реактивных ранцев. Накопив достаточное количество очков, вы сможете улучшить те или иные параметры своих подопечных. "Пройти уровень легко. Трудно пройти его так, чтобы не понести потерь" (Вольфганг



Валк), и это действительно важно. Люди в Incubation — ваш единственный капитал. Вы получаете их едва оперившимися птенцами, а в конце игры можете превратить в прожженных профессионалов. В случае гибели кого-нибудь из отряда вам присылают очередного новичка, которого всему придется учить сначала. Вооружите часть своих людей легкими или тяжелыми автопушками и используйте их как основную ударную силу. Однако представители "тяжелой артиллерии" окажутся совершенно неэффективны там, где нужна скорость и реакция — их огромные пушки затормозят реакцию, сделают их неповоротливыми.

Хорошей идеей будет создать специальную мобильную группу, вооруженную легкими лазерными винтовками. Всегда должен найтись кто-нибудь достаточно смелый, чтобы первым войти в комнату, полную Чужих, и одновременно достаточно быстрый, чтобы оттуда смыться. Эта заповедь знакома всем игрокам в UFO. В Incubation все будет точно так же.

Изюминка #2

Полагаем, все помнят Extreme Assault? Этот трехмерный полусимулятор-полустрелялка с танком/вертолетом в главной роли, недавно выпущенный Blue Byte, обратил на себя внимание широкой общественности благодаря весьма качественной и при это быстрой (даже без использования специальных ускорителей) графике. Графический engine от Extreme Assault, называемый Charisma, будет применен и в Incubation. И вот тут становится совсем горячо. Все события, разворачивающиеся в оккупированном поселении, проходят в полном 3D. Пехотинцы и Scay'Ger'ы представляют собой детализированные 3D-модели, состоящие из ста с лишним полигонов. Соответственно, все "плюшки", которые дает 3D, Incubation использует на 100%. Плавающая камера меняет ракурс таким образом, чтобы отобразить происходящее с наибольшим драматизмом. Например, когда боец открывает дверь в комнату и делает первый шаг, мы наблюдаем разворачивающуюся картину его глазами. Или если пехотинец, оставленный "на стреме", вдруг, к своему ужасу, обнаруживает "съехавшего" аборигена, мы увидим его страх глазами Scay'Ger'a, который ползет к человеку по потолку. Интеллектуальная камера "празднует" повышение уровня бойца в ходе миссии, кружа вокруг него хоровод, и вообще всячески пытается оказаться в "нужном месте в нужное время". Впрочем, отмечают разработчики, здесь не стоит увлекаться, потому что калейдоскоп постоянно сменяющихся точек зрения и ракурсов путает игрока и может быть опасен в тактической игре.

К делу

Вы еще не забыли, что мы говорим о тактической игре? Честно говоря, верность Blue Byte делу походовых стратегий удивляет. Поразительно, что, имея такой мощный 3D-"движок" и зная о невысокой популярности походовых игр вообще, разработчики не сделали какой-нибудь веселенький action/strategy (но мы еще проясним этот вопрос). Но факт остается фактом: несмотря на всю трехмерность и световые эффекты, в интерфейсе Incubation легко будет обнаружена заветная кнопка "END TURN", и никакая летающая камера не поможет юнитам двигаться иначе, кроме как по клеточкам. Забавно, да? Может быть, авторам было видение, и это и есть правильный путь развития стратегических игр? Время покажет. А пока можно сказать одно: если Blue Byte'овцам удастся хотя бы частично восстановить давящую напряженную атмосферу первого X-COM — попытка будет засчитана. Попытка в соревновании "Даешь X-COM будущего уже сегодня".

P.S. Когда вы будете держать этот номер в руках, демо-версия Incubation будет лежать на всех уважающих себя Интернет-сайтах, и товарищи с особенно длинными руками смогут сами решить, что удалось Blue Byte на этот раз.

P.P.S. Вот он, момент истины — стратегическая игра поддерживает 3Dfx!

Своя игра

Allods: Sealed Mystery

Олег Хажинский

*Когда партия предложила вашему покорному слуге совершить рейд на территорию московской компании Nival и собрать разведданные о готовящейся там игре, комсомол ответил "Есть" без грана колебаний и тени сомнения. Своими глазами увидеть работающую версию стратегии с элементами RPG, проходящую пока под кодовым названием **Allods: Sealed Mystery**, откажется, пожалуй, только слепой. Внимательный читатель наверняка помнит большой материал, посвященный этому проекту в 4-м номере .EXE. Тот рассказ вряд ли мог оставить равнодушными поклонников стратегических и ролевых игр, и сегодня наступило время продолжить эту тему.*



Идеальных игр не существует. Любая игра имеет свой срок жизни, иногда он короток, как у бабочки, а иногда велик, как у черепахи. Некоторые игры пролетают так быстро, что их никто не успевает заметить, другие же, подобно Тунгусскому метеориту, оставляют на теле игромана огромные отметины (вот здесь, взгляните, я играл в UFO, и подо мной развалился стул). Но спросите любого о его видении идеальной игры, и он распишет вам ее в деталях и красках. Задайте этот вопрос тысяче разных людей — и вы получите тысячу различных ответов. В Nival работают 16 молодых и уверенных в себе людей. Объединившись вместе, они увлеченно делают СВОЮ идеальную игру. Путь к идеалу не прост. Многое приходится переделывать, от многих идей приходится отказываться. Но то, что на наших глазах обретает законченную форму, выглядит очень интересно и не похоже ни на что виденное ранее. Может быть, это будет и НАША идеальная игра?..

Обитаемый остров

Некогда прочное и цельное мироздание вдруг пришло в движение, и то, что раньше казалось незыблемым и вечным, медленно



растворилось в непроницаемо черном "ничто". Мир ТАЯЛ, погружаясь в пустоту. Могущественные маги вовремя спохватились и своей силой остановили гибельное разрушение пространства. За великий эксперимент они заплатили великую цену: каждый из них навечно оказался прикован к уцелевшим островкам существования, волшебной властью удерживая их на плаву.

Шли годы, и люди постепенно привыкли к новому мироустройству. Маги научились перемещать волонтеров сквозь пустоту астрала на соседние острова. Родились новые короли, образовались новые империи, и люди опять занялись привычным делом — добывали хлеб, растили детей и убивали друг друга в бесконечных войнах. Лишь один остров, веками скрытый от посторонних глаз мощным заклятьем, не принимал участия в общем празднике жизни. С годами человеческая молва создала вокруг заветной земли немало легенд. Ходили слухи о неведомых богатствах и могущественном оружии, о древних магических книгах, дающих власть каждому, кто прочтет их, и прочих чудесах. Короли враждующих империй не могли сомкнуть глаз, мечтая раздобыть эти сокровища и одолеть конкурентов. И в один прекрасный день, придворный маг отправляет четверых смельчаков на территорию заветного острова...


Благородный дон ранен в пятку.

Пока никто в мире, кроме сотрудников "Нивала", не знает, что ждет тех героев. Но придет время, и каждый из нас сможет побывать в шкуре одного из "диверсантов".

Пролог

Для тех, кто не в курсе. Возьмите Diablo с его вниманием к характеристикам и обмундированию персонажа. Добавьте Warhammer с его разнообразием тактических решений и "гибким" сюжетом. Не забудьте WarCraft с его динамикой и великолепным балансом сил. Сложите 1+1+1 — и вы получите приблизительное впечатление о готовящейся игре, потому что в Allods все это есть, как есть и многое другое, о чем вам еще предстоит узнать. Неординарность Allods бросается в глаза с самого начала. Во-первых, в игре есть главный герой. Как и во всякой РПГ, этот герой имеет набор характеристик, данных ему "от бога", и несколько "умений", приобретаемых с практикой. Количество классов разработчики решили сократить до двух полярных — воина и мага.

Воин

Воин ничего не знает о магии и знать не собирается. Нет, он, конечно, может пользоваться разными магическими штучками, выпить пару-тройку зелий, воспользоваться волшебным свитком или орудовать волшебным мечом. Но не больше, потому как голова его забита знаниями о том, как лучше резать, крошить, рубить и колоть. У воина шесть умений, пять связаны с основными типами холодного и метательного оружия, и одно — "общевойсковое", которое характеризует опыт бойца в целом. Вручив человеку, который всю жизнь посвятил тренировке владения мечом, лук, не ожидайте рождения второго Робин Гуда. Дайте ему время, и с практикой, с появлением опыта его умение обращаться с луком возрастет. Насколько и как быстро — зависит от того, в какие переделки попадет ваш герой, а еще от того, каким умом наградили его родители.

Маг

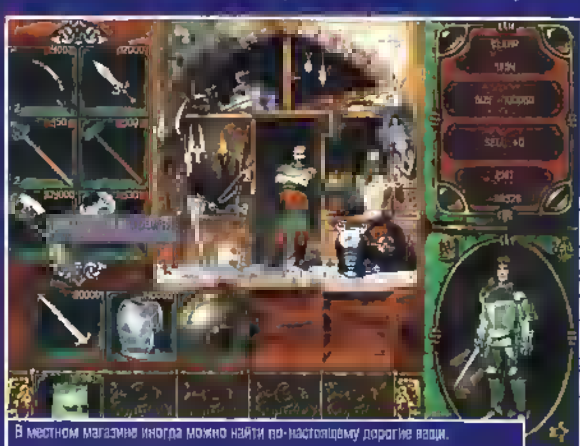
Маг едва ли в курсе, за какой конец надо держать меч. Стальная кольчуга придавит его к земле, кованые сапоги натрут ему ноги. Маги слабы и неповоротливы, ведь всю свою молодость они провели, сгорбившись над магическими книгами, изучая тайны власти над пятью стихиями природы. Каждая стихия — отдельная школа магии со своими заклинаниями, отсюда и пять "умений", любое из которых характеризует степень изощренности мага в той или иной школе. В Allods каждая стихия дает магам несколько заклинаний. В этих 24 "волшебных словах" вы найдете весь привычный арсенал любого волшебника: молнию, огненный шар, невидимость, телепортацию, лечение... Только не думайте, что все они окажутся доступны вам с самого начала. Овладение магией — штука долгая, требующая большой практики и поиска специальной литературы. Выбор, "генерация", "роллинг" героя — не простая, но любимая всеми поклонниками RPG задача.

Впрочем, в ходе игры вам не придется все время управлять одним персонажем, Allods — вовсе не клон Diablo. В процессе развития сюжета к вам присоединятся другие персонажи — воины и маги, с которыми мы тоже сможем повозиться. Кроме того, мир Allods отнюдь не состоит из одних героев. Остров полон живых существ самых разнообразных размеров и наклонностей. Некоторые из них относятся к вам враждебно, другие — нейтрально, но всех объединяет одно — как и у героев, у них есть свой набор параметров, умений и обмундирования. В ходе игры мы сможем нанимать в свою группу практически любое количество "солдат удачи", хватило бы денег. Правда, в отличие от героев наемники не могут менять оружие или переодеваться. Эти платные воины даются нам лишь на одну миссию, и уходят, выполнив условия контракта.

Кролик из Game.EXE

Придя к ребятам в гости, я сразу же очутился в эпицентре эксперимента. Более того, ваш покорный слуга выступил в роли подопытного кролика. Эксперимент назывался "Изучение реакции неподготовленного юзера". То, что создателям игры было очевидно, сто раз пройдено вдоль и поперек, тысячу раз переговорено в жарких дебатах, для меня оказалось в новинку. Поэтому вполне естественно то повышенное внимание, с которым они наблюдали за моими действиями и реакцией на происходящее.

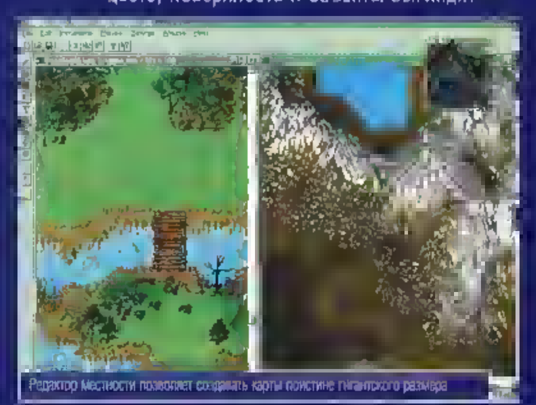
Сказать, что я не оправдал их надежд, было бы неверно. Я просто похоронил их, проявив чудеса тупости и торможения. Что, впрочем, не помешало получить


В местном магазине иногда можно найти по-настоящему дорогие вещи.

массу удовольствия от процесса игры. Первое, что бросается в глаза в начале, — потрясающе красивая графика. "Эх, жаль что мы не можем сделать игру в true color. Там очень легко реализуются цветные тени", —



посетовал кто-то из ребят. Но, честно говоря, и без цветных теней, в "обычном" 64К-цвете, поверхность и объекты выглядят


Редактор местности позволяет создавать карты поистине гигантского размера

просто прелестно. Особенно стоит отметить тщательность, с которой реализованы магические эффекты. Динамическое освещение от всяческих fireball'ов и acid blast'ов, полупрозрачность и разнообразные световые эффекты здорово украшают видеоряд. Впрочем, смотрите на картинки, они говорят сами за себя.

Приключение-1

...После телепортации герой обнаружил себя практически голым и посвятил несколько минут изучению окружающего лейзажа и осмысливанию ситуации. Вскоре он нашел мешок, содержащий простейшие доспехи и простенький меч. Напялив это шмотье, он почувствовал себя Воином и начал искать объект для совершения подвига. Объект не замедлил себя обнаружить. В находящейся неподалеку деревушке орков томился в заключении его друг — Маг, наемник-неудачник. Воин бросился ему на помощь, и был убит двумя здоровыми орками-охранниками. Game over.

В течение нескольких последующих инкарнаций к Воину постепенно пришло осознание того, что при текущем уровне развития и обмундировании убить двух орков НЕВОЗМОЖНО. Однако там, где нельзя взять


Результат совместной работы в действии

силой, можно применить хитрость. Таясь за листвой деревьев, Воин забрался на холм, откуда был прекрасно виден орочий пост с парой охранников-душегубов. Теперь в дело смог вступить Маг. Его молнии нанесли серьезный урон ничего не подозревающим оркам, а спустившийся с холма Воин поставил на проблеме точку.

Разбор полетов

В действительности, идея с холмом описана на чистом английском языке перед началом миссии. Создатели не садисты, они просто хотят сразу же объяснить игрокам важную вещь: в их игре далеко не все берется нахрапом и кавалерийской атакой. Работать надо в команде, работать надо с умом. Поле зрения каждого игрока просчитывается с учетом рельефа, который в Allods полностью трехмерен. Забравшись на гору, вы увидите гораздо больше, чем на равнине. Более того, ваши лучники смогут забрасывать свои стрелы дальше, а воины получат дополнительный бонус в обороне — взбираться на подъем гораздо труднее, чем спускаться с него, и игровой engine не оставляет это без внимания.

Приключение-2

Освободив Мага, Воин обшарил окрестности деревушки орков, обнаружив несколько ценных деталей гардероба и довольно мощный меч, после чего было решено сделать перерыв на переодевание.

Небольшой стриптиз

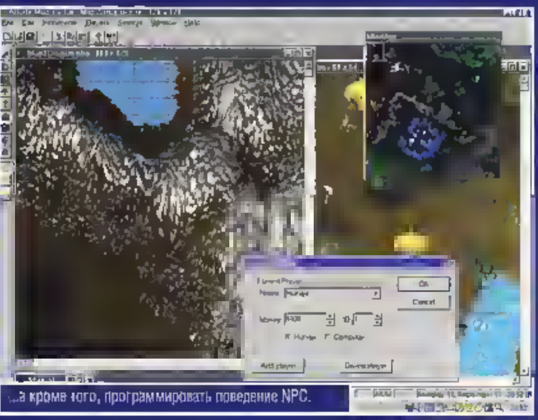
Игра в переодевание — любимое многими поклонниками RPG занятие. Помню, как во времена повального увлечения Daggerfall народ бегал по всей стране в поисках трусов нужного цвета, которые так хорошо гармонировали с доспехами! Эти увлекательные игры можно будет продолжить в Allods, потому что дизайнерами были придуманы, а художниками нарисованы СОТНИ различных элементов туалета, единиц холодного оружия, украшений и прочих вещичек. Вы сможете непосредственно наблюдать за постоянно изменяющимся внешним видом своих подопечных, и, поверьте, это мало чем будет напоминать аляповатые плоские картинки, сработанные художниками в Daggerfall.

Естественно, все эти трансформации с одеждой и вооружением производятся игроками не из склонности к фетишизму, а с более прозаической целью — сделать своих людей сильнее и защищеннее. Любой предмет в Allods имеет как бы две стороны — физическую и волшебную. С физической стороной все более или менее понятно. Оружие, как и в Daggerfall, характеризуется минимальным и максимальным уровнем повреждений, наносимых противнику в случае попадания. Каждый элемент доспехов имеет свой AC (Armor Class), а некоторые вещи, например щиты, — уровень поглощения (Absorbtion).

Волшебная сторона предметов скрыта от нас по двум причинам. Во-первых, не каждому дано видеть магию вещей, и только обладатели завидного "скилла" Magic Lore смогут попытаться определить суть того или иного предмета. А во-вторых, в рабочей версии игры "магически-измененных" предметов вообще нет. Авторы еще не совсем определились с деталями, но уже сейчас точно можно сказать одно: как и в Diablo, количество всевозможных доспехов и оружия едва ли поддается подсчету. Очевидно, для упрощения игровой механики создатели отказались от понятий "вес" и "объем". Котомка наших героев безразмерна, и при любом объеме груза не оттянет их плеч. Самый слабый маг сможет таскать с собой самую большую кольчугу и не потеряет в скорости, правда, воспользоваться ею не сможет никогда.

Продолжение приключения-2

Итак, переодевшись, Воин и Маг отправились осматривать окрестности. И вскоре столкнулись нос к носу с еще одной группой орков, спешащих на помощь своим товарищам. В результате короткой, но кровопролитной стычки обнаружились две вещи, одна хорошая, другая плохая. Хорошая состоит в том, что Воин в новом одеянии и с новым мечом куда легче справляется с противниками. А плохая — что Маг совсем не боец и в прямом бою умирает за считанные секунды.


...а кроме того, программировать поведение NPC.

К счастью, вовремя подоспевший Воин спас друга от неминуемой гибели, а заклинание "Heal" помогло в срочном порядке восстановить силы перед новыми приключениями.

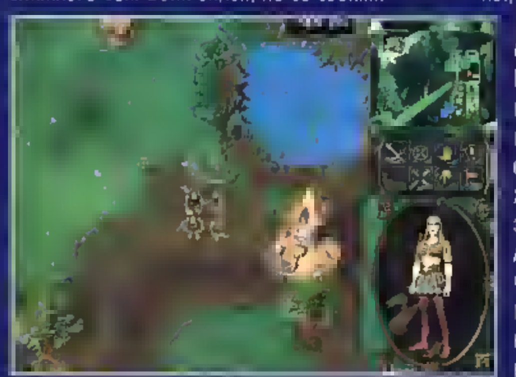
В лесу, сразу за мостом через реку, Воина и Мага ждала засада из пяти орков. Они стремительно окружили наших героев, не давая им нихаких шансов выжить. Что делать? Во-первых, не торопиться. Воин при-



влекает внимание орков и бежит обратно к мосту. Толпа самым серьезным образом настроенных тварей с ревом бросается смельчаку во след, но, увы, — мост довольно узок, и окружить Воина уже не получается. Что делает Маг? Делает то, что выходит у него лучше всего. Колдует. Никакая броня не спасет Воина от дубин пяти орков, но ведь его всегда можно подлечить с помощью Мага! Главное, вовремя успевать творить заклинание, да надеяться на то, что запасов маны у нашего Мага хватит на всех орков.

Оргвыводы

А вот и второй урок, который преподносят нам Nival'овцы, — работать надо в команде. Маг сам по себе слаб и не выдерживает ближнего боя. Воин силен, но со своими



бесхитростными лобовыми атаками вряд ли справится с самыми сложными испытаниями. Команда — вот решение проблемы. Тяжеловооруженные воины бросаются в самую гущу боя, отвлекая на себя все силы противника. Маги, умеющие лечить и владеющие опасными боевыми заклинаниями, которые куда страшнее любого меча и дубины, стоят в стороне и поддерживают "жизнеспособность" воинов.

В теории все выглядит легко, но попробуйте реализовать это на практике, в реальном бою! И тем не менее создатели сделали все, чтобы упростить нам управление командой в целом. Естественно, за любыми группами юнитов можно закрепить "горячую клавишу". Более того, включив режим "держать строй", вы тем самым прикажете своим группам передвигаться, не нарушая установленного порядка. Конечно, это не всегда им удается, особенно на пересеченной местности, однако дело это очень полезное. Расширился и набор самих "режимов" перемещения. В обычном "Move" герои будут делать то, что им приказано, — идти. Если по дороге им встретится посторонний, они не бросятся на него, сломя голову и разрушая строй, а будут его игнорировать, пока тот не нападет на них.

Дело в том, что в Allods вовсе не обязательно убивать всех, кто шевелится. Нам могут встретиться и друзья, и нейтрально настроенные обитатели. Разве это нормально — вытаскивать меч и бросаться отрезать голову любому прохожему, например, в деревне? Другое дело, если вы на заведомо враждебной территории. Тогда лучше передвигаться в режиме "Swarm", и герои поведут себя так, как и в любом C&C-клоне: бросятся в атаку, едва завидев нечто враждебное. Организация ночных дозоров становится простым делом благодаря команде "Patrol", которую вы уже могли использовать в WarCraft 2. Многие оценят и появление режима "Defend". Выбрав охраняемую персону и приказав всем остальным стеречь ее, вы можете больше не беспокоиться за безопасность "объекта" — если он и погибнет, то только вместе со сторожами.

AI

Итак, как вы видите, в интерфейсе есть все, чтобы сделать управление нашими войсками более гибким и "умным". На самом деле, подвластные нам персонажи и вправду станут УМНЕЕ. Достигается это благодаря специальным алгоритмам AI, управляющим их поведением. Включенный режим "Wimpy" добавит нашим героям немного чувства самосохранения. При достижении определенного минимума "хит-пойнтов", они попытаются улизнуть с поля боя и восстановить силы. Воины, нокаутировав соперника, бросятся на еще способных передвигаться врагов, вместо того чтобы добивать уже поверженного. Лучники не станут кидаться в гущу боя, а попытаются держать дистанцию.

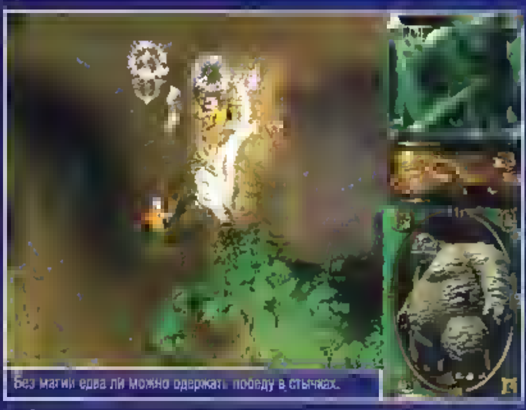
Вот лишь несколько примеров "разумного" поведения ваших подопечных. Кстати, ожидайте подобной сообразительности и от врагов, ведь ими управляют те же алгоритмы! Разумные соперники, будь то люди или нелюди, обладают чем-то вроде коллективного мышления. Они действуют в группе, добиваясь общей цели. Например, найдя в толпе ваших подопечных мага, они, скорее всего, всем скопом бросятся на него, зная его слабости. Почувствовав, что дело пахнет керосином, многие нападавшие попытаются сбежать... Короче, поведение управляемых AI персонажей выглядит очень естественным.

Город

Не хватит никакой журнальной площади, чтобы рассказать обо всех перипетиях наших героев. Гораздо лучше самому испытать все эти приключения на собственной шкуре. Но прощаться с игрой не хочется, а потому давайте напоследок заглянем в город.

Город — это то, что будет ждать усталых путешественников в перерывах между опасными приключениями. Здесь мы найдем много интересных мест, но, пожалуй, главная достопримечательность — это Магазин, где мы сможем продать добытые в боях трофеи и прикупить новые доспехи, оружие, магические артефакты и зелья. Кроме Магазина, к нашим услугам Мастера воинских искусств и магии, за определенную мзду готовые "поднакачать" наших героев в требуемом умении. К сожалению, мастера еще не подтянулись, а потому школа закрыта, как, впрочем, и таверна, которую в полной версии заполнит гомонящая толпа головорезов, готовых пойти за нами хоть на край света, предоплата наличными.

Что дальше? В полной версии героев ждут около тридцати заданий, связанных общим сюжетом. К огромному сожалению, авторы решили отойти от "случайных" сценариев. Первоначально предполагалось, что помимо основных, сюжетных заданий, игрок сможет по своему желанию тренироваться, добывать снаряжение и зарабатывать деньги в "произвольных" миссиях в качестве наемника. Увы, по словам разработчиков, такой подход разрушил бы игровой баланс: "перекачав" своих героев в десятке-другом случайных миссий, игрок без труда прошел бы по сюжетной линии, как бульдозер, беря числом там, где предполагалось наличие умения. Впрочем, необязательные миссии останутся, и у нас всегда будет выбор — перейти к следующей части приключений или сначала "окрепнуть" в дополнительной миссии.


Без магии едва ли можно одержать победу в стычках.

Скорее всего, игра будет подсчитывать время, затраченное на прохождение всей сюжетной линии, и имена самых смелых и отважных "приключенцев" по праву займут верхние строчки местной "Доски почета". Разумеется, Nival не даст скучать тем, кто справится со всеми миссиями (замечу, впрочем, что благодаря потрясающей гибкости игра может быть пройдена сотней различных способов и вряд ли надоест скоро), и в дальнейших планах компании — выпуск дополнительного набора миссий и новых



обитателей игрового мира. Но все эти, без сомнения, достойные планы, меркнут в свете возможностей, которые откроет нам игра в многопользовательском режиме...

Поиск вечной игры

Помните, в начале разговора мы немного посетовали на несовершенство мира в целом и компьютерных игр в частности? Есть ли возможность как-то изменить ситуацию? Один из способов продлить игре жизнь — сделать хороший multiplayer. Как иначе объяснить завидное долголетие DOOM, WarCraft, Command&Conquer? И тем не менее приедаются и они. Но есть игры, жить в которых можно годами, и все время открывать для себя что-то новое, потому что мир игры развивается и растет вместе с вами. Я говорю о MUD'ах, или Multiuser Dimensions, обретших себе пристанище на бескрайних просторах Интернета. Для того чтобы играть в эти игры, нужны только три вещи — устойчивый линк, базовое знание языка, а главное — наличие фантазии, позволяющей за аскетичным ASCII-экраном разглядеть нечто большее, чем просто ползущие строки текста. Сегодня, когда Сеть охватывает все большее число пользователей, пропускная способность каналов возрастает, а высокие технологии неуклонно снижаются в цене, мы становимся свидетелями нового витка развития многопользовательских игр.



В запасе у магов есть даже заклинания "массового поражения"

Поймите, речь идет не о 4-х или 16-и игроках, связанных посредством TCP/IP. Мы говорим о сотнях и тысячах пользователей, одновременно населяющих виртуальные миры. Сегодня есть реальный шанс сделать их более доступными людям, раскрасить их в 16-битный цвет, добавить трехмерное пространство, ввести разговорную речь. Самый масштабный проект нашего времени в этой области — грядущая Ultima Online от Origin, но, поверьте, у московской компании Nival планы не менее грандиозные.



Родом из MUD'а

Тот, кто уже провел некоторую часть своей жизни в любом из MUD'ов старой волны, с удивлением и радостью откроет для себя в Allods знакомые черты. Действие в группах, разделение на "танков"-воинов и лечащих их магов, режим "Wimpy", идеология "город-миссия" и сама атмосфера путешествий, — все эти детали возникли в Allods совсем не случайно. Ребята из Nival отлично разбираются в настольных ролевых играх, на базе которых и возникли MUD'ы, и немало времени провели в этих виртуальных мирах. Они прекрасно знают, насколько это интересное и увлекательное занятие, а многие из них стали специалистами в области создания таких миров, для чего требуется не только буйная фантазия, но и немалое терпение, чтобы ползать в сотнях килобайтов исходных тестов на Си. Но если вы думаете, что авторы просто перенесли черты любимых RPG в свою игру, вы ошибаетесь. Allods с момента создания задумывалась как многопользовательская игра, и пятьдесят человек, одновременно бродящих по островам мира Allods, это только начало. Дело в том, что engine игры работает по технологии "клиент-сервер", как, например, Quake. Это значит, что, запустив сервер-часть Allods на мощной машине с хорошим Интернет-каналом, вы сможете открыть собственный виртуальный мир и пригласить в него всех желающих.

И вот только теперь все встает на свои места. Герои — это мы с вами, будущие игроки. Наемники, не умеющие переодеваться, — это компьютерные персонажи, так называемые NPC (non-player characters). Виртуальный мир состоит из большого количества островов, связанных точками перехода, и один из этих островов — город. Игрок, заходя в этот мир, начинает жить там по его законам. Он может отправиться в путешествие в одиночку или нанять в таверне отряд помощников. Он может подружиться с другими героями, такими же игроками, находящимися в любой точке планеты, и, объединившись, вместе отправиться навстречу приключениям. При этом никто не мешает вам захватить с собой десяток верных слуг — NPC, так, на всякий случай. Ибо кто знает, в какие передряги придется попадать. Охотников убить и ограбить вас будет ох как много, но таковы правила игры, игры, в которой нет правил. Эта свобода, свобода от сюжета, от необходимости поступать предписанным образом, — и есть, помоему, самое интересное в многопользовательских компьютерных играх.

Что день грядущий?..

Очертания будущего многопользовательского режима в Allods еще не приобрели окончательную формы. Ребята с неохотой рассказывают о своих планах. "Зачем говорить о том, чего еще нет?" — резонно заявляет Сергей Орловский, "сердце" проекта Allods. И все же кое-что мне рассказали. Обычная версия Allods, кроме одиночных миссий, также позволит игрокам организовать свой мир, но лишь "для своих", по локальной сети, до 16-и человек. Если кто-то, в коммерческих целях или из любви к искусству, решит создать в Интернете бОльший мир, ему придется купить лицензию и специальное программное обеспечение. Естественно, 50 человек — это весьма приблизительная цифра, зависящая от системных ресурсов сервера.



Здесь мы сможем заняться обучением героев — но только в полной версии игры!

Считается, что игрокам для полноты ощущений будет достаточно надежного линка на 14400, и кроме того, разработчики применят специальные средства, позволяющие снизить эффект "подвисаний", ненавистных "лагов". Редактор местности, который параллельно позволяет заселять остров обитателями и программировать их поведение, уже создан. Пользоваться им чрезвычайно удобно, недаром авторы решили максимально упростить технологию создания своих виртуальных миров.

Другой принципиальный вопрос состоит в том, будет ли информация о характеристиках и амуниции игроков храниться на выделенном сервере, как во всех MUD'ах, или на



локальных машинах пользователей, как в Diablo. Последний способ открывает широчайшие возможности для cheater'ов, в чем мы уже успели убедиться. Nival'овцы предложили оригинальное решение: их система будет поддерживать оба режима. Выделенный сервер потребует нехилых системных ресурсов и толстого шнура в Интернет, а потому, скорее всего, будет платным. Diablo-образный способ не так требователен к аппаратуре "богов", а значит — окажется доступен широкой массе игроков, для которых проблема "cheat'ить или не cheat'ить" — вопрос личных убеждений.

Финал

Итак, мы покидаем мир Allods, но лишь на время! А творцы из Nival не оставляют его ни на минуту. По 12 часов в день они увлеченно, по кирпичику строят СВОЮ игру, и рано или поздно, вы обязательно сыграете в нее. Думаю, нелишним будет добавить, что тот Allods, о котором шла речь в этом материале, всего лишь первый шаг на пути завоевания Nival'ом пространств Интернета. Многое в игровой механике Allods было намерено упрощено, чтобы дать нам возможность привыкнуть, разобраться и адаптироваться в этом мире. По мере того как игра наберет популярность (а в этом не приходится сомневаться), по мере того как пользователи привыкнут к игровой системе, авторы планируют дополнить ее возможностями, от которых захватит дух даже у матерого профессионала ролевых игр. Как вам, к примеру, конструктор предметов и конструктор заклинаний, с помощью которых кузнецы и маги смогут самостоятельно создавать невиданные ранее предметы вооружения и новые магические эффекты? Или возможность строить здания, заводить магазины, возглавить клан и спонсировать опасные экспедиции, вместо того чтобы лезть в пекло самому?..

Все это, а также вращаемый трехмерный рельеф, 3D-персонажи и многое другое, — вполне может стать реальностью. Но это — уже совсем другая история...

P.S. Огромное спасибо всем Nival'овцам за сотрудничество и интересный рассказ. Отдельное огромное спасибо — Роману Козлову, который помог при подборе графических материалов из игры. За кефир — отдельное огромное спасибо всем.

P.P.S. Совсем свежая информация: игра Allods: Sealed Mystery на американском и западноевропейском рынках будет издаваться компанией SSI.

P.P.P.S. Адрес Web-сайта компании Nival Entertainment: www.nival.com.

У войны трехмерное лицо

Uprising

Олег Кажинский

*"Присоединяйся!" — требовали сотрудники рекламного отдела 3DD. "...или умри!" — угрожали разработчики из Cyclone. "Новое слово, новое слово!" — громко шептали особо приближенные к телу игры журналисты. Ожидание стало невыносимым, как вдруг, словно поздравляя первоклашек с Днем знаний, 3DD выбросила на широкое обозрение демо-версию **Uprising**. "Слишком молоды, чтобы умереть", — подумали в .EXE и ПРИСОЕДИНИЛИСЬ.*

"Quake + Command&Conquer" — так обозвали свое детище экспериментаторы из Cyclone. На самом деле, авторитеты, упомянутые выше, явно используются в рекламных целях. Бесполезно искать сходство Uprising с элитарным Quake или всенародным C&C, игра не похожа ни на то, ни на другое. Мне кажется, создатели хотели сказать, что играть в Uprising интереснее, чем в Q и C&C вместе взятые, и, проведя день за прохождением "демы", я согласен с ними на сто процентов.

Почему Quake

"Мы" — это мобильный командный центр нового поколения, танк будущего Wraith. Танк умеет ездить по пересеченной местности, вертеть башней и стрелять из двух видов вооружения — пулемета и ракетной установки. Пулемет установлен навечно и менять его нельзя, а вот дополнительное оружие — запросто, из большого списка пунктов в 10. Правда, в "деме" списочек сокращен всего до двух позиций.

Энергия бортового генератора распределяется между Щитом, Скоростью и Оружием в любой пропорции, как в каком-нибудь Tie-Fighter'е или X-Wing'е. В движении танк будущего совсем не похож на своих сородичей из прошлого и бежит на удивление резво. И не пытайтесь ломать голову, как ему удается делать strafe на гусеницах, — это соответствует общему настроению игры, в которой логика и здравый смысл отданы на откуп потрясающей играбельности. Носится Wraith по пересеченной и не очень 3D-местности невиданной красоты. Графический engine TerraTech, фирменная разработка Cyclone, обеспечивает нам шесть степеней свободы при движении в полноценном 3D-мире, раскрашенном тысячами всевозможных текстур. Коррекция перспективы и рендеринг по алгоритму Гуро, поддержка как полигональных, так и спрайтовых объектов, туман, полупрозрачные препятствия и реалистичная физическая модель движения по пересеченной местности — все это уже сейчас умеет делать TerraTech.



Однако первые минуты в игре показали явный диссонанс между обещаниями о "стремительной частоте кадров" и "захватывающе красивой графике". Действительно, скриншоты, особенно те, что подобраны самими Cyclone'овцами, демонстрируют исключительно красивые пейзажи и технику. Но практика показывает, что чем более "захватывающей" становится картинка, тем менее "стремительной" оказывается частота кадров. В разрешении 320x200 со всей детализацией "по хаям" на P166 с Matrox Millennium 2 Мбайт все летает, но разве это предмет для гордости в 1997 году? Хочется чего-то большого и светлого, хотя бы 640x480, но, увы, десяти кадров в секунду явно недостаточно для такой резвой игры. Оптимистический настрой во мне поддерживается мыслью о 3D-акселераторе на 3Dfx. Заветная плата, надеюсь, скоро займет место на моей машине, а потому нынешнее свое нищенское существование я уже не замечаю.

Разработчики рассказывали, что, впервые попробовав 3Dfx в Uprising, оказались совершенно очарованы результатами. Правда, отладить версию для акселератора перед выпуском "демы" они не успели, к огромному разочарованию всех владельцев 3Dfx.


А это мы — Wraith.

Подытоживая впечатление от графики в Uprising, могу сказать: да, очень красиво, но роскошь эта НЕ ДЛЯ ВСЕХ. Заявленные как минимум P90 и 12 Мбайт выбраны справедливо, но игра в разрешении 320x200 мало чем будет напоминать вам изображения на рекламных шотах.

Почему C&C

Подозреваю, что поклонники стратегий уже рвут и мечут, требуя объяснений, почему они должны читать про strafe и тонкости управления танком. Мы подходим к самому главному. Целью миссии в демо-версии было найти и уничтожить военные базы двух вражеских кланов. В полной игре мы увидим и другие задания — вроде охраны конвоя или организации засады. Командный пункт Wraith сам по себе обладает завидной огневой мощью и мобильностью, но справиться в одиночку с противником он не в силах. Какой бы изощренный думер ни сидел за его рычагами, какое бы крутое оружие он ни использовал. Функции командного центра как раз и состоят в том, чтобы координировать и направлять действия подчиненных сил, их руками достигать поставленных целей. Этот подход, подход C&C, здесь реализован очень четко.

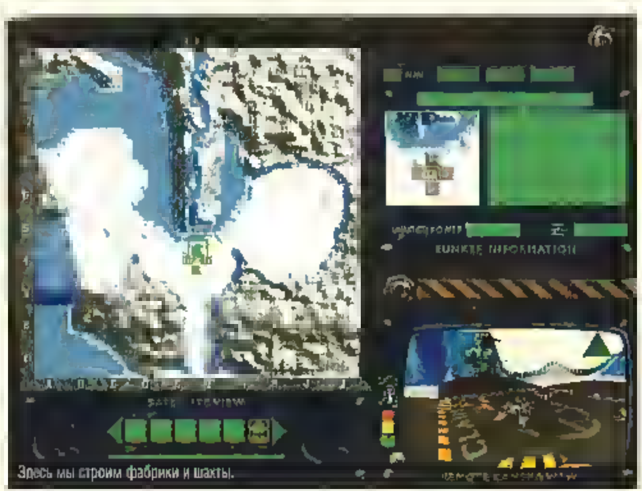
На этом, пожалуй, любые сходства с C&C и прочими каноническими стратегиями исчерпываются. Управление подчиненными в Uprising реализовано очень свежо. Настолько свежо, что вы можете несколько минут провести в приступах кашля. Пехота, танки, истребители и бомбардировщики (в полной версии к ним присоединится еще и спутниковое оружие) производятся, как и положено, на фабриках, но вот отправляются в бой с помощью пока не совсем понятного нашим ученым механизма телепортации. Достаточно навести окуляры танка на цель и нажать нужную клавишу, как прямо из ничего перед вашим носом образуется, например, группа солдат, которые с криком "Ура!" бросятся к указанной цели.

То же самое относится к любому объекту военной техники. Самое интересное, что, выпустив однажды подчиненного на волю, вы уже полностью теряете над ним контроль. Летчик попытается выполнить поставленную задачу, а затем просто закружит над местом высадки, охраняя территорию. Удалить юнит с поля можно, но довольно оригинальным способом — выбрать его в прицел и нажать Del. К сожалению, удаленный танк будет стерт в буквальном смысле слова — вам вернут лишь денежную компенсацию, и герой исчезнет навсегда. Почему создатели поступили именно так? — Очевидно, это вопрос игрового баланса, и об этом мы еще поговорим.

Цитадель

Говорить об Uprising как о "strategy action" было бы труднее, если бы не базы. На территории базы первым делом возводится цитадель — огромная башня с мощной лазерной установкой наверху. Основав цитадель, мы получаем полный контроль над всей территорией базы и можем приступить к ее застройке. Из доступных зданий — генераторы энергии, фабрики по производству различной техники, бараки и "НИИ", занимающиеся улучшением боевых характеристик нашей армии. Места на отведенной территории мало, и порой вам придется ограничиваться лишь 2-3 самыми необходимыми сооружениями, а остальные возводить на других базах, благо они разбросаны достаточно щедро.

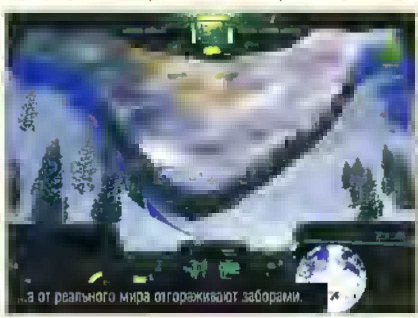
Жаль, что организовать поселение можно лишь на заранее предусмотренных разработчиками "ложементах", и нигде в другом месте. На мой взгляд, это несколько упрощает игру, отнимает у нее часть возможностей, которые дарит нам 3D-технология. Кое-что, правда, авторы оставили и нам — выбор местоположения полагающихся каждой цитадели пулеметных установок и ракетных систем ПВО. Надежная охрана своих баз и завоевание новых цитаделей — залог экономической стабильности, которая в дальнейшем приведет к победе. Ведь каждое здание, каждый пехотинец обходятся вам в некоторое количество энергии-денег-ресурса, и чем большим числом цитаделей вы владеете, тем быстрее сможете собрать требуемые силы.



Здесь мы строим фабрики и шахты.

Вопрос на засыпку

Тупая стратегия или интеллектуальный 3D-шутер? Этот нелегкий вопрос я буду задавать себе до конца жизни. И все равно от ответа на него ничего не изменится. Перед нами нечто НОВОЕ, разрушающее сложившиеся рамки понятий и классификаций. Наверное, впервые я увидел игру, так полно описывающую чувства полководца на поле брани. Вообразите себе. Огромная территория — горы, море и равнины, которые не нарисованы, а выглядят так (ну, или почти так), как должны выглядеть по-настоящему. Это декорации. Десятки, сотни актеров на этой сцене — представители армий противоборствующих сил. Адская мешанина из бегущих солдат, ревущих танков и проносящихся в небе истребителей поначалу совершенно сбивает с толку. Кажется, что всяк на этой сцене играет в свою игру, но это лишь на первый взгляд. Дирижер всего этого какофонического оркестра из беспрерывных докладов, разрывов и пулеметных очередей — вы. Успех любой боевой операции в равной степени зависит от вашей ловкости, быстроты ума и тактического мышления.


...а от реального мира отгораживают заборами.


Переместившись в цитадель, можно сверху руководить отражением атаки

Поклонник action попробует справиться со всем в одиночку и потерпит поражение. Wraith не в состоянии разрушить здания противника. С этим хорошо справляются солдаты или бомбардировщики, но люди слабы и должны успеть подбежать к основанию здания, чтобы заложить взрывчатку, а "бомберы" слишком неповоротливы и оказываются отличной мишенью для ПВО и истребителей противника. Как организовать наступление? Как обезвредить охрану базы, чем отвлечь основные силы врага? На эти вопросы придется находить ответ в считанные секунды, и каждый придумает решение по своему вкусу. Кто предпочтет спрятаться за ближайшим валуном и наблюдать за ходом дел, а кто-то ринется в самое пекло, прикрывая своих людей.

Еще в одном создатели не отошли от истины: пуля не разбирает ни своих, ни чужих, и гусеницы, кстати, тоже. Передавить на своем "мобильном командном" собственную пехоту — дело пяти секунд.

Помимо 30 одиночных миссий Cyclone готовит нам набор карт для многопользовательской игры. До четырех человек по локальной сети и через Интернет, про модем я уж и не говорю: можете представить себе размах будущих сражений!

Скоро

Работы над Uprising в Cyclone начались полтора года назад. Трудно представить себе, какой они видели игру тогда, в 1995-м, но ее сегодняшние очертания вызывают самые приятные впечатления. Труды почти завершены, и сейчас идет активное бета-тестирование и отлов многочисленных "багов". Helmut Kobler, продюсер Uprising, рассказывает в своих "дневниках разработчика", что за всю историю создания игры командой было отловлено 570 ошибок, и сегодня осталось исправить лишь около 130. Надеемся, к моменту выхода полной версии, а случится это в октябре, количество ошибок будет стремиться к нулю.

Взрослые игры

Entrepreneur

Олег Хажинский

Какие ассоциации вызывает у вас словосочетание "экономический симулятор"? Нечто большое, медлительное и очень тяжелое для освоения. Для кого-то нудное, для кого-то пленительно интересное. Компания Stardock, известная своей "полуосевой" стратегией Galactic Civilization, выпустила демо-версию ***Entrepreneur****, стратегии в реальном времени, и отказывается называть ее экономическим симулятором. Кроме того, отрицается принадлежность игры к стрелялкам. Идея, стоящая за этим продуктом, говорят создатели, это ежедневная работа директоров Microsoft, IBM, Apple и прочих корпоративных монстров. Но почему только эти дяди имеют возможность поиграть на миллиарды долларов? Теперь, вместе с Entrepreneur каждый может испытать себя в беспощадной конкурентной борьбе за рынки сбыта.*

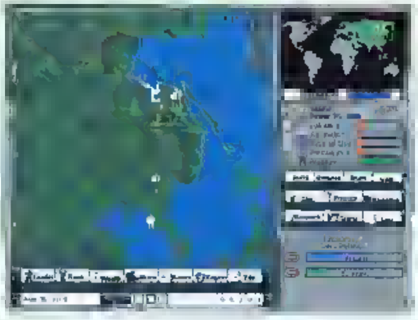
Действительно, игра имеет очень простые правила и не потребует от вас долгих часов освоения. Более того, она в самом деле идет в реальном времени и оттого не позволяет вам засиживаться на одном месте. Если вы не на паузе, то медлить просто самоубийственно: ваши конкуренты уже роют вам могилу. Entrepreneur элементарен, но это та же простота, какой, к примеру, обладает "Цивилизация". В "Цивилизации" тоже не было ничего принципиально сложного, и тем не менее охватить всю игру мыслью и сразу выработать правильную тактику не представлялось возможным — из-за огромного разнообразия игровых ситуаций. Та же "проблема" и здесь. "Легко освоить, трудно победить" — таков девиз Entrepreneur.



Рабочие чем-то недовольны.

Весь мир — рынок

Возможно, у вас есть другое мнение на этот счет, но, играя в Entrepreneur в качестве директора крупной компьютерной компании, вы должны смотреть на вещи именно так. Игровая площадка — земной шар, поделенный на страны и регионы. Начинаем в случайно выбранном государстве (меня все время заносило то в Казахстан, то в Сибирь), где уже имеем некоторый рынок сбыта. Об окружающем мире пока ничего не знаем. Может быть, там ждут не дождутся наших роскошных компьютеров, а может, соседи уже давно накормлены до отвала продукцией конкурирующей Mitrosoft.



Чтобы разведать ситуацию, направляем в сопредельные регионы специальные исследовательские группы, которые выясняют потенциал страны и налаживают поставки наших компьютеров. Чем дальше от нашего офиса страна, тем дольше и дороже проводить исследования, поэтому вскоре вы захотите построить новые отделения фирмы на других континентах или выслать в стратегически важные районы своих менеджеров по продажам. Не забывайте: игра идет в реальном времени, и если вы не "обработаете" регион первым, за вас это сделают другие.

Гаражное хозяйство

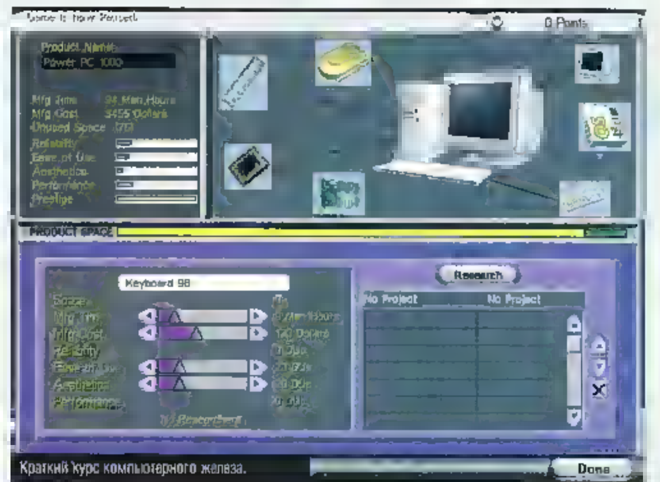
Итак, мы производим компьютеры. Подобно всем уважающим себя отцам компьютерной индустрии, начинаем мы в гараже. Гараж, правда, вместительный — в него влезает 70 рабочих, готовых на коленке собирать первые образцы компьютера Super Tormoz 100 (мой компьютер, как хочу, так и называю). Впарив согражданам первую сотню этих чудесных машин, стоит подумать о расширении. Первым делом построим офис по продажам, который более плотно займется сбытом продукции и усилит наше влияние в соседних регионах. Затем — непременно научный центр. Нанятые инженеры будут работать над новыми моделями PC, но об этом чуть позже. Следом — рекламный отдел. Рекламщики отрабатывают свой хлеб созданием имиджа нашей продукции, которая к этому времени, наверное, уже стала нарасхват. Так, смотрим на результаты продаж: спрос упал! Почему?!

Товар лицом

Компьютер, да будет вам известно, это не просто коробка с клавиатурой и монитором. Современный компьютер Super Tormoz 100 — это надежность, высокий уровень эстетики, легкость в использова-



Штаб-квартира играющего. В полной версии здесь будет город-сад.

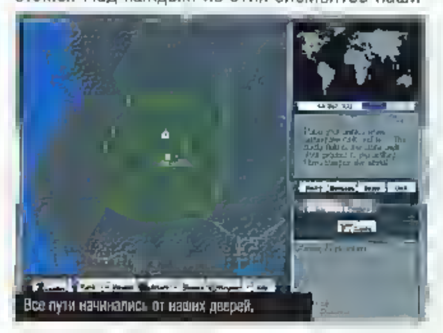

Краткий курс компьютерного железа.

нии, производительность и престиж. Нет, я не пародирую компанию "Вист&Формоза". Это просто перечисление параметров, которыми характеризуются наши игровые "персоналки". Естественно, что в начале не все они зашкаливают за 100%. Я бы даже сказал, более или менее прилично у нас с надежностью (в данном конкретном случае), а все остальные параметры в полном загоне.

Вот здесь мы подходим к самому главному. Каждый регион, помимо своего экономического состояния, описывается особенными требованиями к компьютерному оборудованию. В Монголии, как оказалось, выше всего ценят простоту использования, в Европе — внешний вид, а в Америке дорожат всем подряд. Естественно, что результаты продаж самым прямым образом зависят от того, насколько ваш компьютер отвечает требованиям местных пользователей. Удовлетворить их запросы мы можем двумя способами — сделав наши машины по-настоящему надежными, производительными и простыми в освоении или УБЕДИВ покупателей, что они таковыми являются.

Наука

Позвольте продолжить лекцию об устройстве компьютеров. Компьютер состоит из корпуса, процессора, памяти, жесткого диска, видеокарты, клавиатуры и операционной системы. Над каждым из этих элементов наши


Все пути начинались от наших дверей.

инженеры могут поколдовать в течение определенного времени, пытаясь сделать его компактнее, дешевле, легче в изготовлении, надежнее, быстрее и прочая, прочая, прочая. Бросив ученых на разработку операционной системы OS 98, я обнаружил, что им потребуется 198 лет для того, чтобы сделать ее ИДЕАЛЬНО легкой в использовании, и 275 лет, чтобы она при этом стала истинно производительной. Извините, друзья, деньги мне нужны сейчас. Поэтому я лучше обращусь в рекламный офис.

Реклама — двигатель

Абсолютно верно. Сотня рекламщиков, пара газетных кампаний, посвященных потрясающей производительности моих Super Tormoz 100 — и вот Казахстан, Монголия и Китай уже выбрасывают на свалку машины конкурентов, взахлеб покупая наши. В полной версии мы получим еще и радио, и телерекламу, но общий принцип останется прежним. Мы выбираем тон кампании — позитивный (у нас хорошо) или негативный (у них — плохо), затем определяемся, какую из пяти характеристик будем нахваливать (или ругать), и платим деньги. Полученный спустя некоторое время рекламный материал может использоваться сколь угодно долго, кочевать из страны в страну самолетом и везде творить свое доброе дело — "совращать" клиентов.

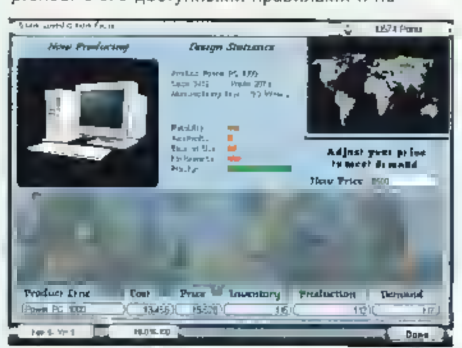
Почти Magic: the Gathering

Чтобы совсем вскружить вам голову, расскажу еще и про специальные карты. Эти "карты прямого действия" моделируют грязную часть нашего бизнеса — всяческие саботажи, подставы, воровство или использование дипломатических или правительственных каналов в своих интересах. На руках у каждого игрока может храниться до 7 таких карт, но чтобы сыграть ими, нужно обладать определенным количеством соответствующих ресурсов — политических, экономических, научных и т.д. Эти карты вносят элемент случайности и непредсказуемости в игру и делают ее еще увлекательнее.

Маленький прорыв?

Похоже, Stardock удалось создать нечто экстраординарное. Игра захватывает сразу же и постоянно держит в напряжении, а ведь перед нами всего лишь демо-версия с ограниченным набором возможностей. Во-первых, продажа компьютеров на планете Земля — это далеко не все, на что способен "движок" Entrepreneur'a. Разработчики обещают опубликовать спецификации интерфейса динамических индустриальных модулей (DIM), с помощью которых каждый желающий сможет сделать игру, в которой можно будет продавать, к примеру, арбузы где-нибудь на марсианских просторах. Во-вторых, в "деме" нас ограничили в уровне развития и установили временной лимит — всего 15 лет игрового времени!

Но самый большой прорыв ожидает нас в режиме многопользовательской игры. Entrepreneur с его доступными правилами и по-



трясающей играбельностью непременно станет популярным у всех поклонников стратегических игр на просторах Интернета. Авторам это тоже пришло в голову, отсюда и поддержка экономических сражений до 8-и человек на специальных серверах Stardock, которые уже открыты и работают. Stardock.Net позволит вам собраться вместе, поболтать в отведенных "виртуальных" комнатах, а затем, набрав желающих, приступить к соревнованию. Интересно, что все серверы будут иметь единую таблицу рекордов длиной в 100 позиций. Кто хочет попасть в первую сотню самых зубастых капиталистических акул земшара? Такая возможность представится уже в октябре.

P.S. Заполучить "дему" можно на сайте Stardock, http://www.stardock.com.



Андрей Ламтюгов

Мечта конструктора,
или Собери себе свой C&C!

Самое свободное, что есть на свете, — это человеческая мысль. Если же и она попадает в плен — дело труба. А со мной именно так и случилось. Вот уже который день я не могу думать ни о чем, кроме танков, а в особенности — об их конструировании. Перед мысленным взором проносятся схемы бронирования, оружие, двигатели, различные системы... Иногда, стиснув зубы, мне удается приостановить этот поток — но лишь для того, чтобы хоть немного подумать... о боевых вертолетах, бронетранспортерах и самоходных артустановках!
В нашей работе безумие развивается исподволь, незаметно. Но здесь я могу точно назвать причину моего нынешнего состояния — это игра славной компании I-Magic с коротким и ясным названием *War, Inc.* На всякий случай я повторю мысль, высказанную моим коллегой Олегом Хажинским в пятом номере журнала за сей год: War, Inc. — вовсе не клон C&C. Кто тут чей клон — это еще большой вопрос. А вот на причинах такого вывода следует остановиться подробнее.

В центре сюжета стоит предприниматель Харлан Майклс, получивший под свое начало одну из суперкорпораций, носящих кодовое имя ITReC (International Tactical and Reaction Corporation). За внешне обтекаемым названием стоит мощная организация, занимающаяся не чем-нибудь, а ведением крупномасштабных боевых действий по заказу отдельных группировок, а иногда — и правительств. В 2020 году, в котором и начинается действие игры, существовало около десятка фирм, промышляющих подобного рода делишками. ITReC действуют не только на поле боя. Каждая из этих корпораций содержит очень мощный научный центр, разрабатывающий военные технологии и их реализующий в новых образцах боевой техники. И это, как выясняется, и есть самое главное в их работе.



Биржа. Здесь тоже можно заработать.

Игра состоит из четырех частей: тактической, "надтактической" (если так можно сказать), научно-технической и экономической (по желанию). Итак, обо всем по порядку.

Здравствуй, Command и Conquer!

О тактической части особо говорить нечего — именно из-за нее и пошел разговор о C&C-клонировании. Чистое поле, командный бункер, несколько солдатиков и инженеров вокруг. Но вот загорелась первая дымовая шашка, по земле скользнула тень самолета — и вниз посыпались сборные солнечные батареи, автоклавы для выращивания персонала, заводы, радары, склады, вертолетные площадки, учебные центры... Вскоре из ворот заводского цеха выезжает Ore Sniffer — на поиски месторождений руды: там будут построены рудники. А потом из тех же ворот покатятся танки, САУ, БТР, вертолеты, командно-штабные машины, а из автоклава побегут инженеры и солдаты всевозможных специализаций. В боевом столкновении, согласно девизу российских ВДВ, побеждает сильнейший. Интересно, что боевая единица может иметь два жизненных "бара" — второй указывает на состояние силовой защиты. Иногда за уничтожение строений даются денежные призы. Иногда наоборот — взимается штраф. Уничтожил всех — значит, выиграл. В общем, здесь все как обычно.


Штурм базы. Пока нам не везет.

Игра становится больше

"Надтактическая" часть интересна своей оригинальностью — это как бы несколько миссий в одной. Допустим, на своей базе вы создали мощный ударный кулак. Что с ним делать дальше? Бросить на противника, жалко копошащегося в противоположном углу карты, как это бывает в обычных C&C-клонах? Как бы не так — его там нет. Главная составляющая "надтактической" части — большая топографическая карта, на которой указано положение вашей базы и трех (иногда

двух) неприятельских, которые должны быть стерты в порошок. Из построенных войск надо сформировать отряды (количеством до четырех), которые и приступят к уничтожению, должным образом переместившись по карте — скорость перемещения в точности соответствует скорости самого медленного юнита в отряде, так что пехоту лучше разместить в БТРах. Уничтожение этих трех целей — и есть те самые три миссии в кампании, о которых мы писали.

На самом деле их не три, а больше. Противник занимается тем же самым делом. Если два враждебных отряда встречаются в чистом поле, игра переходит в тактический режим — см. выше. Один из видов боевой техники — командно-штабная машина (Mobile HQ), которую можно придать отряду. Имея ее, троих инженеров и определенную сумму денег на счету, можно выстроить новую базу где угодно. Правда, это не всегда необходимо, а вот потратить придется довольно ощутимое количество наличных. Собственные отряды можно объединить, разделить, сформировать новые... Можно влить в отряд подкрепление, а сильно поврежденные единицы отправить на базу чиниться/лечиться. Кстати, разработчики создали весьма удобный интерфейс, пользоваться которым — одно удовольствие.



Так получают заказ.

Игра умнеет

Ну что тут скажешь? Потрясающе, замечательно, классно, круто, здорово — истершиеся, банальные слова... Такого не было еще нигде. Чисто научная часть сделана примерно как в UFO: берем энное количество ученых и ставим им задачу. Правда, здесь речь идет не о конкретном проекте, а о достижении определенного уровня в одной из областей: корпуса, оружие, броня, двигатели, компьютеры, силовые генераторы и спецсистемы. Достижение каждого уровня дает нам возможность производить несколько новых устройств. Тут есть еще один интересный момент. В целом, большая группа разработчиков добивается цели быстрее. Но с ростом численности команды падает эффективность ее работы (неразбериха, бюрократия etc). Увеличьте эту численность, например со 150 до 200 человек, — и предполагаемые сроки готовности почти не сократятся.


И какую цель выбрать?

Кстати, о сроке. Срок вам назовут. Но не думайте, что именно в этот день вы получите на блюдечке новейшую разработку. В научной работе могут быть серьезные задержки или, напротив, — прорывы. От количества специалистов это уже не зависит. И этот момент присутствует. Я не припомню другой стратегии "с наукой", где такое имело место (а Master of Orion? — **О.Х.**).

И еще. Допустим, вы заработали десяток-полтора миллионов за кампанию. Но прежде чем нанимать ораву профессоров, убедитесь, что сможете платить каждому по тысяче зеленых рублей в день. Запросы у них именно такие. А платить придется.

Каждая кампания по ходу игры имеет заранее определенное "временное окно": за нее можно браться с такого-то по такое-то число. Пойдете на нее с устаревшей техникой — будет плохо. Не уложитесь — пропадет (вместе с деньгами), а следующая будет еще сложнее. Все вполне реалистично. Но, допустим, вы овладели желаемыми технологиями. Что с ними делать дальше?

Игра превращается в конструктор

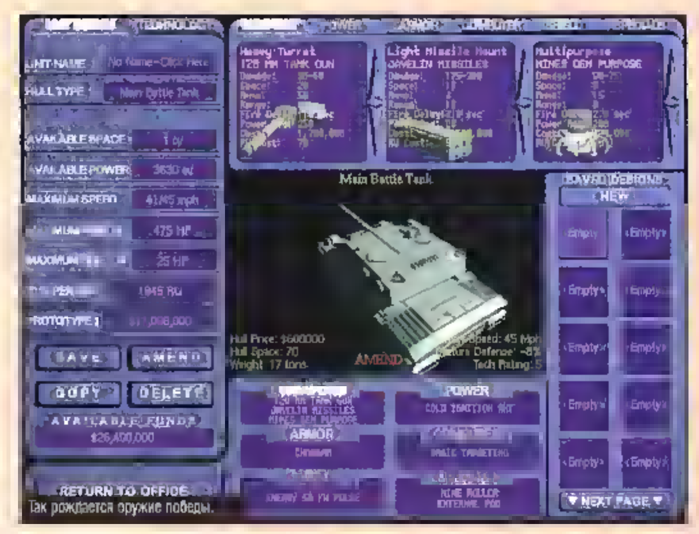
Тащить их в фирменное КБ. Что же еще? Самая интересная часть игры чисто внешне особого впечатления не производит: выбираем основу — корпус (вот далеко не полный перечень: джип, БТР, бронекостюм, танк, вертолет, САУ, РСЗО, причем все в нескольких модификациях) и ставим на нее все, что успели разработать. Скучно? Как бы не так... Вопрос, возникающий сразу: легко ли соорудить монстра? Считается, что нет. Дело даже не в том, что монстр обойдется в бешеную сумму при разработке, а его производство займет уйму времени и опустошит несколько рудников. Основные характеристики каждого образца военной техники: огневая мощь, защищенность, подвижность. И их сумма — величина, в целом, постоянная. К большой пушке меньше боекомплект. Понавесил брони — быстро не поедешь. Поставил мощный двигатель — сними что-нибудь еще, он занимает много места.



Кого бы вырастить?

И вот так все время. Творческий процесс, ничего не скажешь. Интересно, что если объединить в одной машине все последние достижения (далеко превышающие уровень противников в текущей кампании), результат может получиться на редкость убогим. Как-то раз, построив по такому принципу десяток легких танков, я был потрясен, увидев, с какой легкостью их всех сожгли. Но, подумав, отказался от новейшей турбины в пользу старого доброго дизеля, а от силовой защиты — в пользу обычной брони. Восстановив игру, я прошел кампанию еще раз — потеряв только три машины. Это было в самом начале; с увеличением количества доступных устройств все, естественно, усложняется.

Тема для отдельного разговора — узкоспециализирован-


Так рождается оружие победы.

фирмы). Может быть, ускорится производство, может быть — исследования: тут вариантов много.

Обнажение недостатков

Есть, конечно, и недостатки. Относящиеся в основном к тактической части. Мне очень не понравилось управление группой наземных юнитов. Если им отдать приказ двигаться, то нет никакой гарантии, что один-два поедут прямо в противоположную сторону, а еще парочка упрется в какой-нибудь куст, да так и останется стоять — будто и не им приказывают. Впрочем, это больное место более чем одной real-time-стратегии.


Общение с учеными. Главное — заплатить.

ные машины. Мне до сих пор верно служит очень дешевый, абсолютно незащищенный, ничем не вооруженный, но исключительно скоростной БТР. Его единственная задача — развозить инженеров по удаленным рудникам. Давать здесь какие-то советы бессмысленно. Вариантов — миллионы. Каждый может найти что-то свое. В отличие от научных исследований проектирование машины и создание опытного образца происходит мгновенно. Иногда "временное окно" занимает месяц. Весь этот месяц можно заниматься исследованиями, в последний день получить результат, тут же сварганить нечто устрашающее и бросить в бой.

Игра на деньги

И, наконец, экономическая часть (по желанию, как и было сказано). А, собственно, почему "по желанию"? Посмотрев в толковом словаре значение слова "эклектика", я решил, что здесь оно вполне применимо. По желанию, потому что получается эклектично. Все-таки real-time-стратегия в стиле C&C плохо сочетается с игрой на бирже (по крайней мере в представлении среднего геймера). Поэтому эту часть менеджмента можно отдать компьютеру. Но можно и не отдавать. Во-первых, если правильно покупать и продавать акции, то можно заработать приличную сумму (вещь далеко не лишняя). Во-вторых, скупив контрольный пакет одной из великого множества фирм, мы получаем ее разработки, что сказывается на дальнейших условиях труда (каким именно образом — зависит от профиля



Вот отсюда все и начинается.

AI... Идет нам навстречу пулеметчик. Мы его "гасим" и перемещаемся поближе к трупу. Навстречу следующий. Все повторяется. Так мы выходим на вражескую базу и громим ее. Все замечательно. Но зачем компьютер посылал нам навстречу этих одиноких пулеметчиков, если каждый раз мог "увидеть", что на них прет десяток танков (причем, смею надеяться, далеко не самых плохих)? Правда, такое было только один раз. В конце концов даже самый совершенный AI может разок сморозить чушь.

Ну и графика в тактическом режиме... На сегодня она выглядит несколько устаревшей, и здесь сравнение с C&C не покажется неуместным. И еще было бы здорово, если бы танки не ездили друг по другу

Позитивный финал

Итак, повторюсь, игра уникальная. Лично я не большой поклонник real-time-стратегий, но War, Inc. совершенно меня очаровал. В отличие от всех остальных игр этого плана, побеждая в War, Inc., получаешь тройное удовольствие: во-первых, от того, что победил, во-вторых, от того, что оказался умнее и ловче в тактике, и в-третьих — от того, что выиграл самый серьезный поединок — битву умов во враждебных конструкторских бюро и научных лабораториях.

И напоследок вот что. Рецензии на игры этого жанра принято завершать подробными описаниями разных юнитов и их боевых характеристик. В рецензии на War, Inc. такого не может быть по определению. И это хорошо.

War, Inc.



Разработчик
Optic Software

Издатель
Interactive Magic

Рейтинги
Графика 79%
Звук 90%
Сюжет 99%

Интересность



Системные требования
Pentium 90, SVGA, 2-скоростной CD-ROM, 16 Мбайт RAM, 60 Мбайт на HDD, Windows 95/DOS 5.0+

Новости
Мультимедиа
От студии "СОЮЗ"





Новый CD-ROM:/ Роллеры

Повальное увлечение роликовыми коньками не могло остаться незамеченным мультимедиа индустрией.
Новый диск под названием "Роллеры" предназначается всем любителям этого модного занятия.
Основные разделы диска посвящены таким важным вопросам, как приемы катания (от простых до катания "агрессив"), выбору коньков и аксессуаров, а также реальному и виртуальному миру роллеров.
Что примечательно, все видео для этого диска создано специально, а запечатлен на нем не кто-нибудь, а самый "крутой" роллер Москвы Роман Дырин.
Права на распространение диска студия "Союз" предоставила компании "1С".
Тел: 737-9257

Новый CD-ROM:/ "Музыкальный Бункер"

Допустим, Вы хотите освоить основы музыкальной грамоты. Не для того, чтобы стать музыкантом (хотя, как знать), а так, для общего развития.
Непременно купите диск под названием "Музыкальный Бункер". Более доступный формы изложения материала даже трудно себе представить.
Учиться Вы будите на самой настоящей классической музыке, а именно на "The Beatles", "Pink Floyd", "Deep Purple" и на другой "правильной" музыке. Это позволит Вам грызть гранит науки, не раздражаясь от обилия примеров из русского народного творчества.

Права на распространение диска студия "Союз" предоставила компании "1С".
Тел: 737-9257

Анонс:/ Питерский Рок-клуб

С практически стопроцентной уверенностью можно утверждать, что Вы никогда не видели, не слышали и не читали того, что есть на этом CD-ROMе. Это действительно уникальные и эксклюзивные материалы легендарного ленинградского (по тем временам) рок-клуба, через который прошло огромное количество талантливых и интереснейших команд, таких, как "Аквариум", "Зоопарк", "ДДТ", "Кино".
Биографии и дискографии групп, видео и аудио материалы, редчайшие фотографии и документы - все это Вы найдете, прогуливаясь по воссозданному в 3D зданию питерского рок клуба.

Анонс:/ Митьки

При словах "living book" или "интерактивный мультфильм" первое, что приходит в голову, это детские сказки. Ну, а для взрослых судия "Союз" готовит новый (очень прикольный) CD-ROM "Митьки". Всплеск интереса к творчеству Митьков особенно сильно наблюдался не так давно, когда был выпущен нашумевший и очень успешный проект "Митьковские песни" ("Союз", CD, MC, VHS).
Но если Вы думаете, что тот же самый аудио и видео материал просто переложили на CD-ROM, то Вы сильно ошибаетесь. На этот раз Митьки нарисовали целый интерактивный мультфильм, полный шуток и приколов. Митьковские тексты, стихи, картины, песни и клипы также имеют место быть. В проекте принимали участие такие небезызвестные личности, как Вячеслав Бутусов, Юрий Шевчук, Борис Гребенщиков, Александр Ф. Скляр и многие другие. Так что все серьезно. А вы как думали? Ёлы палы...



Лидер очевиден.

E-mail: dsprod@glas.apc.org WWW.SOYUZ.RU (095) 261-9953

Ветер с гнильцой

Андрей Ламтюгов

Летучий Голландец

В порядке бреда. Играете вы, допустим, в Quake. Причем по таким правилам — вам дается полная карта уровня, на карте отображается местоположение всех монстров и вас самого; и вы даете себе указания: двигаться в направлении таком-то, со скоростью такой-то, с такой-то дистанции открывать огонь и на таком-то удалении держаться от монстров во время ближнего боя. Распорядившись, вы нажимаете на кнопочку, на которой фирменным шрифтом написано (вот кошмар-то какой!) "End of turn". Затем игрок в течение минуты наблюдает за результатами собственных поползновений в 3D-мире и опять вываливается в карту уровня. Причем в интересах экономии системных ресурсов и времени 3D можно и не загружать.
Вот такой вариант. Что, захотелось проснуться, хватая ртом воздух?..

Если то, что я описал, показалось вам привлекательным, вынужден вас огорчить. До Quake'а в подобном стиле пока никто не додумался (если я один такой, то дарю идею — мне не нужно). Но вообще такие игры есть. По крайней мере одна. Называется **Man of War**. Разработала ее фирма Strategy First, а выпустила Virgin.

Я человек мягкий и добрый и к людям (в том числе и к девелоперам с издателями) отношусь снисходительно, не бросаясь определениями типа "отстой года". Впрочем, в данном случае на то были более серьезные причины, чем душевная мягкость.

Идея была ничего...

Изначально идея, конечно, хорошая: отнять у флотоводца "ожившую карту" и поставить его (то бишь юного адмирала) на палубу флагманского корабля — а попросту, устранить ту фальшь, которая присутствовала во всех парусно-гребных стратегиях. Без карты с точным местоположением каждого кораблика, конечно, труднее. Но зато жизненнее. Но сделать это вот таким образом...



Две кильватерные колонны. Классика.

Начнем, пожалуй, с упомянутого 3D action. Это, конечно, самая красивая часть игры. Дело даже не в ее технической реализации (об этом — ниже). Просто морские пейзажи с парусными кораблями красивы по определению. А графическая технология вполне дотягивает до уровня, на котором уже приходят на ум знаменитые полотна на военно-морскую


Раньше у него было три мачты.

тему. Сравнивать, конечно, нельзя, но приходят.

А почему, собственно, 3D action? А потому, что по своему кораблю можно побегать, причем абсолютно свободно — покинуть корму, пройтись по трапам, подойти к борту... Вот только вниз не пускают. Сделано это, разумеется, так себе. Двигаться неудобно. Если вы решили спуститься по трапу, убедитесь, что стоите точно по его центру, ибо перемещения в Man of War напоминают железную дорогу: на сантиметр в сторону от рельсов — и ехать уже нельзя. На палубе также бросается в глаза полное отсутствие монстров, то есть команды. Полное безлюдье смотрится ненатурально, прямо Летучий Голландец какой-то. Потом — мачты. Парусов на них вы не увидите. Ванты отсутствуют. Бушприта тоже нет. (Кстати, такой совет: стоя на палубе, отличать носовую часть от кормовой лучше всего по фонарям. На носу их нет.)

Труба будущего

Как и было сказано, геймеру в 3D-режиме делать ничего не надо. Но можно смотреть в подзорную трубу. Труба довольно оригинальная: она может не только увеличивать, но и уменьшать — если наблюдаемый корабль находится слишком близко. А попутно еще и выдает информацию о названии и государственной принадлежности.

Теперь — что касается удачных моментов. Действительно удачных. Хорошо сделаны элементы, относящиеся непосредственно к боевым действиям. При бортовом залпе корабли красиво окутываются пушечным дымом (правда, лучше не видеть этого вблизи), а ночью так же неплохо озаряются вспышками. При попадании отчетливо видно, как от неприятеля летят щепки. Особенную радость вызывают удачные удары, сносящие мачты, которые эстетично рушатся за борт.

Кстати, ваш корабль разрушается точно таким же образом. Когда вы впервые увидите разбитый фальшборт, вас невольно посетит мысль: нельзя ли спрыгнуть за борт? Нельзя... Корабли, пользуясь терминологией Х.Мотолога, все в пиксе-

лях. Но я за это разработчиков судить строго не могу: парусник — объект на порядок более сложный, чем любой монстр, и в отличие от монстра редко оказывается на предельно малом расстоянии. А вот со звуком все нормально. Пушечный грохот, скрип рангоута, шум моря, крики чаек — и, разумеется, жуткий треск дерева под ударами ядер.

В целом, резюме такое. С чисто технической точки зрения, эта часть выполнена средненько. Но тем не менее производит положительное впечатление. Если бы в таком режиме шла вся миссия, то итоговая оценка была бы гораздо выше.



Назад, в 2D

Покончив с разговором о 3D, можно перейти к по-настоящему неприятной теме, а именно к "карточной" части игры. Ну, что тут скажешь? Плохо. Просто плохо. К такому выводу можно прийти, даже не ознакомившись с предшественниками Man of War — я говорю о Wooden Ships & Iron Men и Age of Sail. Конечно, даже здесь попадаются неплохие моменты. Как, например, отсутствие необходимости в сверхдетальных указаниях для каждого корабля эскадры. Допустим, мы указываем цель. Но, во-первых, это все, что нужно указать (маневр, необходимый для залпа, выполнит командир корабля — на то он и командир), а во-вторых, если указаний не поступало, он сам найдет цель. Мы даем лишь самые общие инструкции. Но все остальное...

Начать хотя бы с того, что в ходе боя корабли не несут потерь в экипаже. Такие дела. Часть пушек действительно можно потерять. А люди все на местах. Как я уже заметил, в наличии ночные миссии. Но они абсолютно не отличаются от дневных: отсутствует любимый всеми стратегами fog of war. Нельзя проскочить незамеченным — или попасть под сокрушительный огонь непонятно откуда взявшихся линейных кораблей.

Сведения о противнике. (Есть в игре такой момент: right-click — и вы получаете всю информацию о любом корабле на карте. "Всю" — это сказано условно, в двух вышеупомянутых играх информация была полней и, кстати, гораздо нагляднее представлена.) Я понимаю, что тип корабля, его название и количество пушек можно определить при помощи подзорной трубы. Но как узнать уровень подготовки экипажа? А ведь был такой случай. В составе вражеской эскадры мне попались два корабля с экипажами типа "professional", резко выделявшимися на общем уровне "poor"/"green". Узнав об этом загодя, я приказал сосредоточить на этой парочке огонь всей эскадры. Не то чтобы это кардинально изменило весь ход сражения, но...

Наконец, самое неудачное. Походовая модель. Мало того, что это рубит под корень всю игру — вместе с достоинствами и недостатками. Каждый ход — это смена фаз плоской карты и 3D-ходилки. Поэтому большую часть времени играющему придется любоваться на картинку, изображающую бортовой залп и украшенную большой подписью: "Player 1 Loading". Если я и преувеличиваю, то не очень сильно.


Редактор миссий. Можно было лучше.

Потом, просто устройство игры. Наличествуют Single Missions, Трафальгар там, всякое такое... Но по нынешним временам это есть везде. Mission Editor тоже есть — тоже как везде. Serial/Modem/IPX — и этим никого не удивишь. В общем, все стандартно. Но вот режим кампании добил меня окончательно. Кампании, как таковой, нет. А есть просто еще один набор все тех же Single Missions, которые просто нужно проходить одну за другой.

Слово прощания

Вот такая игра. Конечно, идея с водворением адмирала на борт флагманского корабля вполне достойная. Но так ли необходимо свободное перемещение по палубе, ведь, насколько я понял, половина неприятных моментов и, возможно, даже походовый режим связаны именно с ним? Взять, скажем, военно-морскую классику — Great Naval Battles. Ведь там нельзя было сновать по палубе линкора — но неприятельские корабли все равно отлично наблюдались. И все остальное абсолютно не вызывало нареканий. Разумеется, можно сказать, что на палубе парусника нет точки с абсолютным обзором, а на мачту адмирал не полезет, — вот и приходится бегать от борта к борту. Но неужели эту проблему нельзя было решить как-то еще? И, конечно, все эти малопристойные накладки, связанные с "карточной" фазой.

Короче. Если Strategy First сделает Man of War II, который будет существенно изменен, я это пойму (изначальная идея, повторюсь, неплохая). Но если от этого проекта откажутся навсегда, я это тоже пойму. С другой стороны, поклонники морских стратегий — народ увлеченный, и их романтический взор склонен отсеивать все недостатки, останавливаясь на главном. А главное в Man of War по-прежнему присутствует — и море, и белоснежные паруса, и свежий ветер, бьющий в трехмерное лицо адмирала...



Залп!

Man of War

Разработчик
Strategy First
•
Издатель
Virgin
•
Рейтинги
Графика 75%
Звук 90%
Сюжет 60%
Интересность

55%

Системные требования
Pentium, 8 Мбайт RAM (16 Мбайт для Win'95), 4-скоростной CD-ROM, 50 Мбайт на HDD, VESA/1 Мбайт Video RAM, MS-DOS/Windows 95

Абсолютный клон

Олег Хажинский

Последний Command&Conquer

Бывают игры, которые появляются на свет божий неожиданно, как бы из ничего. На ровном месте — вдруг раз — и игра! Иногда такие "выскочки" оказываются приятным сюрпризом для игромана. *Dark Reign: The Future of War* приятным сюрпризом назвать нельзя. Об этой игре ходили толки целый год, она выдвигалась и побеждала на самых различных конкурсах самых перспективных проектов, по всему Интернету разбросаны десятки сайтов Dark Reign, на которых фанаты игры "заранее" поделились на лиги и кланы, готовые сразиться в multiplayer. Масса обзоров во всех игровых журналах, чуть ли не еженедельные "дневники разработчика" и агрессивная рекламная политика издателя не давали нам забыть: самая крутая real-time стратегия всех времен и народов на подходе. Но вот Dark Reign вышел — и наступила мертвая тишина. В чем дело? Результат не оправдал ожидания? Или все потеряли дар речи?

Пользуясь представившимся случаем, хочу сразу обратиться к отдельным товарищам, произносящим Dark Reign на манер "Дарк Рейган". Нет, бывший актер, ставший президентом, не имеет никакого отношения к игре. Речь идет о "Темной власти" в лице, очевидно, Империи, и силах добра и справедливости, олицетворяемых повстанцами из организации "Защитники свободы". Дело происходит в далеком будущем, когда разросшееся до космических масштабов человечество почувствовало неимоверную жажду. Другими словами, захотело выпить воды. А так как все водные ресурсы контролировались Империей, недовольство вперемешку с



жаждой подняли волну народного гнева. Впрочем, если вы думаете, что это и есть завязка игры, вы глубоко ошибаетесь. Dark Reign стоит наградить уже хотя бы в номинации "Самый неимоверный сюжет года".

Номинант

Суть его вкратце состоит в том, что, играя в Dark Reign, вы и на самом деле играете в компьютерную игру будущего. Некий профессор, спаситель человечества, потерпел катастрофу и вынужденно проводит время прямо на линии фронта в войне Империи и Защитников свободы. Дела его совсем плохи, так как, похоже, достается ему и от тех, и от других. В итоге его все-таки убивают, но перед смертью он успевает отправить



Местный редактор уровней фактически позволяет сделать новую игру — со своим сюжетом, своей графикой, новыми строениями, техникой и даже собственным AI.

спутник с компьютерной игрой на борту. Пройдя все 12 миссий за Империю или Защитников, вы докажете свою состоятельность как полководца и будете переброшены через специальный пространственно-временной портал на эту планету за несколько часов до гибели профессора. Что будет на этой планете — пока неизвестно, потому что до конца ваш покорный слуга еще не добрался. Пока ясно лишь одно: спасти профессора, а заодно и мир будет чертовски сложно, потому что играть в Dark Reign очень и очень нелегко.

Конец детства

Точнее, играть просто, выиграть сложно. В моем кругу принято говорить о C&C-клонах (а DR, как ни крути, все-таки клон) с некоторым пренебрежительно-снисходительным выражением на лице, отпуская шуточки по поводу рефлексов, спинного мозга и тому подобных вещей. Играя в DR, я понял, что шутки кончились — и дело не только в нехватке реакции, потому что течение времени регулируется плавно и может быть практически остановлено. Создается впечатление, что наш противник "повзрослел", и все мои атаки, сколько бы десятков юнитов я ни наштамповал, растворялись, рассеивались в грамотной обороне неприятеля. Первое, о чем стоит забыть, играя в Dark Reign, — тупые лобовые атаки и попыт-

ки взять числом. Чтобы одержать победу, придется учитывать множество факторов и грамотно использовать возможности игрового интерфейса.

Земля в иллюминаторе

Ура, у нас маленький праздник. Разговоры о "трехмерной поверхности" на слуху у всех, но, если вы обратите внимание, Dark Reign — это первый клон, в котором она действительно есть. На самом деле, ее нет, то есть мы не сможем, как в Myth, вращать поле под любым углом. Холмы и овраги "рисуются" по кирпичикам и выделяются тенями. Выглядит это достаточно живописно и узнаваемо, хотя из 9 возможных "уровней" земли отчетливо можно заметить 3-4. Между тем 3D-земля в DR введена вовсе не для красоты. По сути дела, все маневры теперь необходимо производить с учетом рельефа местности. Разработчики применили эффективный и быстрый алгоритм расчета "зоны видимости" для каждого юнита. Даже не пытайтесь искать кнопку с отключением fog of war, это испортит всю идею. Теперь можно, грамотно используя рельеф, подобраться к самой базе противника незамеченным. И пусть ваш танк стоит буквально рядом с несколькими сторожевыми башнями — если его не видно, его не видно.


Отремонтировать здание можно, воспользовавшись "гаечным ключом" на верхнем меню

На самом деле, подобная "корректность" — палка о двух концах. Вообразите "откуда ни возьмись" взявшиеся толпы вражеских солдат, атакующих вас с возвышения: такие сюрпризы в игре встречаются сплошь и рядом. Поэтому не лишено смысла организовать мобильный авангардный отряд, который будет заранее предупреждать о засадах на дороге.

Еще один шаг к реализму — учет характера местности под "ногами" ваших юнитов. Земля, глина, болото, мелководье — на разных участках различные виды техники будут перемещаться с разной скоростью. Солдаты не полезут в воду, а танк на воздушной подушке не сумеет одолеть возвышение, придется идти в обход. Так что, отдав разношерстной группе юнитов приказ на выдвижение, вы получите весьма необычный результат — каждая единица выберет себе свой, наиболее эффективный маршрут. Чтобы пресечь подобный разброд, у нас есть way point'ы.

Интерфейс

Обилие всевозможных операций над собственными армиями настолько поражает воображение, что у игрока постепенно развивается синдром "а для чего эта кнопочка?". Чувствуешь себя в кабине "Боинга" перед взлетом. На самом деле, как для управления самолетом достаточно сектора газа и штурвала, так и для игры в DR хватает мыши и начального опыта в C&C. Необходимость дополнительных возможностей станет очевидна позднее, а умение ими пользоваться придет с опытом. Хорошо, что создатели предусмотрели четыре учебные миссии, в которых раздраженный мужик на чистом английском языке учит нас прокладывать свои первые маршруты.

Итак, интерфейс. Первое ощущение: удобно и быстро. Скроллинг экрана по правой кнопке мыши, "очередь" на производство до 10 юнитов и возможность строить несколько вещей одновременно. На большом toolbar'е помещаются картинки с изображениями всех доступных юнитов и строений, а если их список слишком разросся — опять же быстрый скроллинг по правой кнопке. При разрешении в 640х480 элементы интерфейса остались по-прежнему крупными — toolbar имеет расширенную емкость благодаря "закладкам". Видно, что разработчики пытались максимально упростить доступ к элементам управления во время стремительных баталий в multiplayer: самые важный функции вынесены отдельным меню вверху экрана.

Система прокладки маршрутов (way points) существовала и раньше, но такое развитие она получила впервые. Разработанный маршрут может быть сохранен (!) под своим именем и на протяжении всей игры назначаться отдельным юнитам или их группам. Заставить ваш отряд патрулировать по указанному маршруту или бесконечно двигаться по замкнутой траектории — дело нажатия одной кнопки. Держа клавишу "Tab" и кликая мышкой, можно, не залезая в меню, назначить отряду маршрут движения. Для чего вся эта возня с way point'ами, спросите вы? Рельеф, друзья мои. Даже несчастный "харвестер" (здесь их, кстати, два: один добывает воду, другой топливо для энергетических станций) может выжить, огородами, огородами пробираясь к заветной скважине.



Такой навороченной системы установки way point'ов вы еще не видали

Дальше — больше

Список новшеств в DR далеко не закончен. В известных до сей поры клонах поведение наших войск определялось большей частью нашими собственными действиями. Бывали отдельные случаи проявления инициативы на местах, но, как правило, заканчивались они печально — смертью героя или раздраженным "куда полез, придурок" с нашей стороны. В DR этот вопрос придется адресовать только себе, потому что поведение отдельного юнита или целой армии программируется заранее и в очень широких пределах.

Как, например, побыстрее разведать местность и "открыть карту"? Делаем пару-тройку дешевых, но быстроногих spider-танков и отдаем им команду "Scout". Паучки стремительно разбегаются в разные стороны и, тщательно избегая столкновений с противником, постепенно приоткрывают нам завесу тайны над окружающей территорией. Это ничего, что они скоро погибнут: пара танчиков — неплохая цена за сделку, ведь мы были заняты своим делом.

Или такая ситуация. Финал миссии. База врага разбита, но

где-то в окрестностях затаился подлый враг. Поручите это дело профессионалам: отдайте группе тяжеловооруженных танков команду "Search&Destroy", и можете спокойно отойти, чтобы заварить себе чаю, — миссия будет успешно завершена без вас.

Приведенные примеры — лишь часть возможных сценариев. Помните, как бесили нас пучники в WarCraft, то и дело бросавшиеся в рукопашную? Проблема всех real-time-стратегий была в том, что поведение юнитов было



Очередь на производства — это удобно.

или жестко определено в коде игры, или варьировалось в очень скромных пределах. Менять поведение своих подопечных можно было самому — с помощью мыши. В Dark Reign вы имеете возможность определить поведение каждого юнита в отдельности, если у вас хватит терпения и сообразительности, конечно.

Характер действий боевой единицы определяется ее склонностью к преследованию (pursiut range), чувством самосохранения (damage tolerance) и независимостью (independence). С помощью этих параметров, каждый из которых имеет три фиксированных уровня, по мнению разработчиков, можно определить все оттенки поведения личности в DR. Чувство самосохранения заставляет армию отступать в поисках ближайшего ремонтного центра. Если при этом выставить параметры "независимость" и "преследование" в "High", вы получите практически автономный отряд, действующий по своему разумению. Хорошо это или плохо, нужно или не нужно — все эти рассуждения можно опустить. Игра дает вам возможность придумывать свои типы поведения, а пользоваться ими или нет — вопрос, который каждый решает сам для себя. Продолжая авиационную тему, сравним "кукурузник" и СУ-27. В принципе, органы управления у них одинаковые, но вот возможности!..

Тактический "двигатель"

По нашему плану, сейчас я должен перейти к рассказу о разнообразии строений и перечислению юнитов. Поведать вам о количестве миссий, балансе сил, уровне AI и прочих важных для таких игр вещах. Но я не буду этого делать. Я даже о сюжете не хотел рассказывать, но уж больно он меня потряс своей навороченностью. И еще я боялся, что не у всех хватит терпения прочитать "Архив" — многокилобайтный рассказ про мир Dark Reign и записки несчастного ученого. Да, для прочих клонов вся эта информация имеет принципиальное значение, а для Dark Reign — ровно никакого.

Давайте вместо этого я расскажу вам о Tactic Engine. На обратной стороне земного шара, где люди, как известно, ходят вниз головой, расположена штаб-квартира компании Auran. Молодая австралийская контора в течение года занималась разработкой стратегической игры "Corporation: Off World" (она, кстати, пока не вышла). В процессе создания им вдруг пришла в голову идея: зачем каждый раз создавать игру с нуля, ведь многие наработки можно использовать еще и еще раз! Идея получила свое развитие и реализовалась в готовом продукте, названном Tactic Engine. Первой игрой, сделанной на основе этого "движка", стал Dark Reign. У специалистов возникнет законный вопрос: а что тут такого? Известно, что любая игра имеет свой "engine", и очень часто разработчики покупают или воруют понравившийся "движок" у авторов и делают на нем свои игры. За примером далеко ходить не надо: сколько клонов сначала Wolf 3D, а потом DOOM мы видели?



Дело в том, что, пожалуй, впервые в истории стратегического жанра мы получаем engine с открытым интерфейсом, или, говоря проще, мы можем поднять капот и "замутить" что-нибудь самостоятельно! Что конкретно?

Я — обычный игрок

Авторские миссии, подготовленные с помощью Constructor Kit, могут быть сложены в новые кампании — это не так уж и ново. В DR сейчас около 35 различных типов юнитов, но как минимум два новых типа уже ждут фанатов на сервере Auran. Новые строения, юниты и даже новая местность подсоединяются к уже существующим элементарно. Вам больше не придется дожидаться очередного набора миссий с десятком дополнительных видов техники. Dark Reign открыт для всех желающих, вот почему начальный набор зданий и техники не играет особенной роли: игра будет развиваться и жить даже без вмешательства Auran и Activision. Об этом разработчики позаботились, создавая свой Tactic Engine.

Я — необычный игрок

Тем, кто умеет не только играть, я советую зайти на сервер Auran (http://www.auran.com) и скачать документацию на Tactic Engine — 1,5 мегабайта в архиве. Поняв принципы работы Tactic Engine, можно сделать из Dark Reign СОВЕРШЕННО ДРУГУЮ игру, даже не умея программировать. Информация о характеристиках всех юнитов и зданий, ТТХ оружия, свойства поверхностей, анимация, звуки и даже алгоритмы искусственного интеллекта — все это хранится в текстовых файлах, которые компилируются при каждом запуске игры.

Изучение документации может рассказать о многом. Каж-

дый юнит в игре имеет массу характеристик, и среди них немало оригинальных свойств. Отдельные виды техники научатся "сливаться" с окружающим пейзажем, превращаясь в кустик или камень. Другие же смогут закапываться, как кроты, под землю и тайно проникать на территорию вражеской базы. Специально обученные шпионы, кроме обычного саботажа, готовы украсть для вас новые технологии. Здания, разумеется, строятся в любом месте карты на произвольном расстоянии друг от друга, и длина цепочки "апгрейд завода — новые юниты" также не ограничивается. Вот где раздолье для любителей науки!

При желании можно сделать базу мобильной (именно так


У базы выросли ножки

и обстоит дело у Защитников), то есть здания "упаковываются" и, к удивлению врагов, начинают уползать на новое место. И как апофеоз "тактического гурманства" — "надувные" строения и техника (decoy), призванные отвлечь силы противника. Все это есть в уже заготовленном наборе миссий и техники, но я призываю вас смотреть на вещи шире: количество "вариаций на тему" ограничено только вашей фантазией и возможностями "движка". Ситуация с DR напоминает мне Quake, особенно если учесть multiplayer-возможности.

Multiplayer

Локальная сеть, модем, нуль-модем и игра через Интернет до восьми человек — Dark Reign поддерживает все современные средства связи. И самое главное — выделенный сервер Activision, на котором поклонники игры смогут совершенно бесплатно общаться и играть друг с другом. Здесь все напоминает multiplayer в Diablo: отдельные команды-каналы, множество доступных игр на выбор и куча народу вокруг. Восемь человек на одной карте — это тесновато даже для огромных карт DR. К счастью, воевать со всеми нет нужды: вы можете быть в нейтральных или дружеских отношениях, разделять ресурсы, зону видимости и даже контроль над техникой. Приятно и то, что союз в любой момент позволительно разорвать, атаковав бывшего друга со спины.




Обратите внимание на сложную линию горизонта — это конек Dark Reign

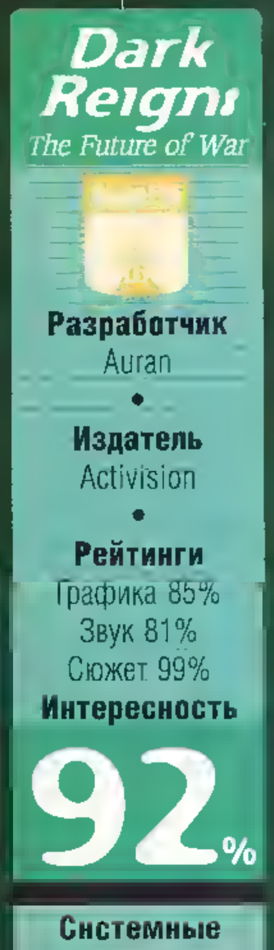
Финал

Битвы в Интернете только разворачиваются, ну а нам пора заканчивать свой рассказ.

Напоследок хочется взглянуть на игру со стороны, оценить ее шансы на жизнь. Я сравнил Tactic Engine с Quake, и во многом это сравнение верно. Единственное, что меня смущает, — срок жизни Tactic Engine. Ребята из id отличаются редкостным свойством делать игры на века. Даже сегодня DOOM смотрится достаточно современно, а про Quake и говорить не приходится. Auran называет свой Tactic Engine революционным, но настолько ли он революционен в действительности? Несмотря на заявленный 16-битный цвет, игра использует палитру в 256 цветов, из них 95 цветов уходит на окраску земли различного типа, а остальное — на расцвечивание строений и юнитов. Сегодня, когда многие стратегические игры могут похвастаться 65536-ю цветами, предыдущий стандарт смотрится несколько устаревшим, а что будет завтра?

"Трехмерная" территория выглядит вполне мило даже в 95 цветах, но какой она покажется после выхода Allods или Total Annihilation с их световыми эффектами в реальном времени, или Myth с ее НАСТОЯЩЕЙ трехмерностью? Если окружающие пейзажи и здания смотрятся на уровне, то "световые эффекты" оставляют желать лучшего. Нелепые трассирующие пули размером с половину автоматчика, аляповатые взрывы — очевидно, эту цену пришлось заплатить за стандартизацию графических ресурсов Tactic Engine.

Косвенно мои сомнения подтверждает сама Auran, у которой сейчас в запуске 6 (!) стратегических игр. Некоторые из них делаются "на следующем поколении Tactic Engine, другие же будут использовать абсолютно новые технологии". Получается, Tactic Engine уже устарел? Но если учесть, что за Auran виднеется массивная фигура Activision, Dark Reign покинет нас нескоро. Эта игра напоминает мне АБСОЛЮТНЫЙ C&C. Разобранный на составные части, открытый всеобщему обозрению, усложненный до невероятности. Кажется, что на этой игре поток C&C-клонов должен иссякнуть, уступив место играм нового поколения. Каким? Мы узнаем это.



Разработчик
Auran

Издатель
Activision

Рейтинги
Графика 85%
Звук 81%
Сюжет 99%
Интересность
92%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, SVGA 1 Мбайт, 110 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, Windows 95

Андрей Ламтюгов

Восставший из пепла?

Давайте рассуждать логически. Выпуская игру, каждая фирма рассчитывает на ее коммерческий успех. В этой области андерграунд и alternative сегодня не в чести. И тогда у нас получается интересная картина. По общему мнению, Outpost (от Sierra) был не просто провалом, а Провалом с большой буквы. С другой стороны, на данный момент та часть рынка, которую занимают real-time-стратегии, весьма и весьма насыщена. Создать достойную игру, которая еще и не будет припечатана словом "клон", удается очень немногим.
Вы согласны? Тогда возникает такой вопрос: чем, вообще говоря, руководствовалась Sierra, выпуская *Outpost 2: Divided Destiny*, который является ремейком Outpost в реальном времени? Для принятия такого решения нужны очень веские причины.

Итак, что такое Outpost 2 и чем он отличается от Outpost?

Сюжетная линия сохранена, но на всякий случай я ее напомню. Мне не очень нравятся сценарии, начинающиеся со слов "Earth is dead...", — в конце концов так ей и надо, но уж очень свежо. Итак, все, что осталось от Земли, — один корабль с колонистами, который, облетев множество звездных систем, нашел планету, более-менее подходящую для жизни. "Cold, dry, almost airless..." — нам не привыкать.

Теперь нужно было откуда-то взять врагов. В их роли выступает часть колонистов, которая, после резких разногласий по поводу стратегии завоевания нового мира (его назвали New Terra), откололась от колонии Eden и основала свою колонию Plymouth. Разумеется, можно выбирать, за кого играть. Колонисты в Plymouth пытались не покорить планету, а приспособиться к ее условиям, поэтому их развитие выглядит несколько по-другому.

Самое существенное отличие Outpost 2 от любой другой real-time-стратегии — сделан очень сильный акцент на развитие базы. Если в других играх нужно было построить базу, чтобы разбить врагов, то здесь наоборот — нужно отбиться от врагов, чтобы они не мешали строить базу. Если сравнивать с аналогами Outpost 2, враги ведут себя ничуть не менее агрессивно, к тому же колонистам проблем хватает и без

Если колония взорвется, всегда можно построить новую.



Вот ведь как бывает...

них: в мире New Terra стихийные бедствия — самое обычное дело. Вы очень часто получаете предупреждения о падении метеорита, извержении вулкана, землетрясениях и прочих приятных сюрпризах. Так что даже при полном отсутствии врагов скучать вам не придется.

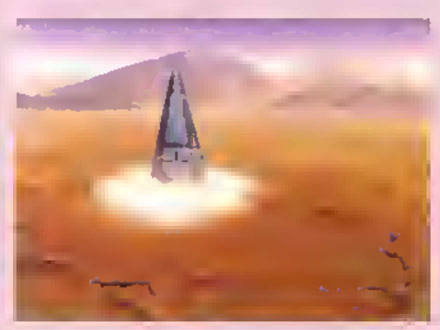
Управление колонией (по сравнению с первой частью) существенно упрощено (выпустив первый Outpost, Sierra получила горький урок и извлекла из него соответствующие выводы). Теперь нужно только следить за тем, чтобы каждый колонист был сыт, здоров, доволен, имел возможность размножаться, учиться и работать по специальности. А энергии и металла должно хватать на все постройки. И, конечно, не стоит забывать про метеориты, вулканы и землетрясения.

Живых колонистов вам увидеть не придется. Но их учет ведется с точностью до человека, и вас поставят в известность о рождении или смерти каждого. А умирают они (по крайней мере поначалу) гораздо охотнее, чем рождаются.

Режимы игры

Для каждой из колоний существуют три варианта игры: Campaign, Colony и (непременно) Multiplayer. Режим Campaign — это серия миссий, которые нужно пройти одну за другой. После каждой миссии вам показывают коротенький мультфильм и дают возможность прочитать еще одну главу "Tales from New Terra" — сборника рассказов из жизни колонистов. "Он был дурак, это знали все, но никто не знал, насколько" — цитата из главы, предшествующей миссии, связанной со срочной эвакуацией колонии. Кстати, выдержки из этих рассказов разбросаны по всей игре, ими сопровождается каждая справка в online manual (например, про осветительное сооружение light tower — "На что ты смотришь?" — "На light tower'ы. От них светло, как днем").

Colony — это, фактически, одна миссия, но зато большая.



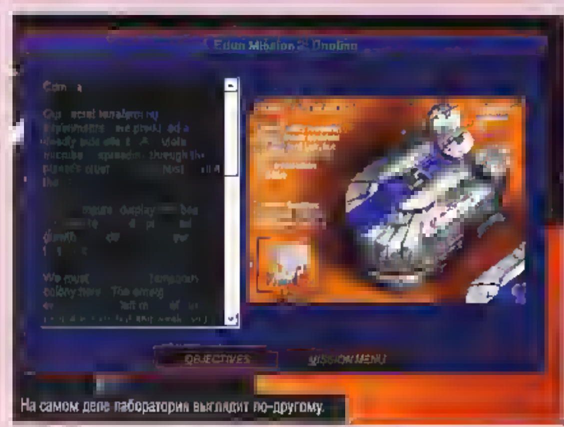
Здесь на выбор два варианта: либо просто довести до определенного уровня количество колонистов, либо забросить на орбиту некоторый груз. Кстати, в первом варианте противник отсутствует, и поэтому там удобно тренироваться.

Сражаться в multiplayer можно по-разному. Существует, например, Space Race — кто быстрее соорудит космический корабль, чтобы отправиться колонизировать другие миры. Варианты связи стандартные: serial, модем, IPX и, разумеется, специальный сьерровский сервер в Сети.

Процесс

Принципы управления колонией довольно просты. В перспективе вы можете построить четыре разных завода: один производит наборы для возведения зданий, на другом клепают машины, третий изготовляет безделушки для колонистов, повышая тем самым их моральный уровень, а четвертый называется "космопорт" и занимается (как нетрудно догадаться) производством комплектующих для космических кораблей.

Все это хозяйство надо снабжать металлом и электроэнергией. Руду нужно добывать. Она бывает двух видов — "обычная" и "редкая"; каждый вид нуждается в отдельных способах обработки и хранения металла. Для всех по-настоящему продвинутых устройств и сооружений нужно наряду с "обычным" и некоторое количество "редкого" металла. А электроэнергию дают "Токамаки" (это сооружение пришло из


На самом деле лаборатории выглядят по-другому.

первого, "строго научного" Outpost'a; до чего ж все-таки приятно слышать бог знает на какой планете название термоядерного генератора, пришедшее из русского языка).

Наука

О науке разговор особый. В отличие от многих стратегических игр в Outpost надо завершить несколько довольно серьезных научных проектов просто для того, чтобы построить самый примитивный грузовик, который будет мотаться между колонией и шахтой, — не говоря уже о сложных боевых машинах. Ученых нужно готовить. Для этого строится университет. Но самое главное — необходимо точно соблюдать пропорцию между учеными и рабочими. Если подготовить




Лава. Отвратительная вещь.

яйцеголовых меньше, чем нужно, то проекты будут разрабатываться вполсилы. Если больше — то персонал с высшим образованием будет болтаться без дела, а в случае нехватки рабочих рук — вкалывать там, где приходится. А это плохо влияет на моральный уровень. Народ не любит работать не по специальности.

О точной пропорции надо думать и при строительстве сооружений: для них нужен персонал, причем в строго определенном количестве. Впрочем, в ряде случаев есть смысл вы-


Строительство Eden продолжается.

вести новую постройку в резерв, использовав команду "idle", — она ничего не дает, но и не требует обслуживания. Этот резерв, увы, бывает необходим: метеориты всякие летают, вулканы извергаются, да и враг не дремлет. В первую очередь нужно думать о "Токамаках": если нет запаса энергии, то при отказе одного генератора разом останавливаются сразу несколько структур.

В целом?

Графика могла быть и лучше. В принципе, все нарисовано нормально, но... Сооружения слишком похожи друг на друга, ориентируешься в них в первую очередь по их местоположению, а не по внешнему виду. Машинки, пожалуй, слишком мелкие.

К звуку претензий нет. Но восторженных воплей он тоже не вызывает.

Сюжет... Скажем так, он намного интересней, чем в DOOM.

В принципе, если уж делать Outpost 2, то именно так. (Стоило ли заниматься этим вообще — отдельный разговор.) Интересен ли он? Да, на какое-то время. Игра, безусловно, найдет свою аудиторию. Но мне трудно представить человека, который будет проводить за ней дни и ночи напролет. С другой стороны, "трудно" — не значит "невозможно".

Outpost 2: Divided Destiny

Разработчик
Dynamix

Издатель
Sierra

Рейтинги
Графика 80%
Звук 75%
Сюжет 80%
Интересность

75%

Системные требования
Pentium 60, 16 Мбайт RAM, 50 Мбайт на HDD, 2-скоростной CD-ROM, SVGA 1 Мбайт, Windows 95/NT 4.0

Читайте Маркса!

Александра Македонская

Имперские амбиции для длинного вечера

Если встряхнуть среди ночи любого нашего человека доперестроечной школьной закалки и спросить его: "Что такое империализм?" — он, не просыпаясь, ответит: "Последняя стадия капитализма!".
Увы, если на Западе до сих пор читают Маркса и вдохновляются "Капиталом", делая игрушки, это вовсе не значит, что кто-нибудь за бугром знает, что Ленин дедушка не только делал революции, но в свободное время еще и поправлял и улучшал экономические теории лохматого Карлуши. Вне социалистического лагеря слово "империализм" понимается просто как стремление к образованию империи — то есть к подчинению любыми средствами (экономическими, дипломатическими или военными) окружающих стран и народов. Именно в этом самом подчинении этими самыми тремя методами и состоит суть игрушечного *Imperialism'a*, выпущенного фирмой SSI.

И все-таки некая тень "последней стадии" в игре присутствует. "Империализм" в некоторой степени вдохновлен реальными событиями прошлого века. Игра начинается после крушения империи Наполеона и продолжается вплоть до событий, предшествовавших Первой мировой войне. Впрочем, назвать происходящее "Европейской историей 19 века" нельзя. Хотя в игре можно выбрать несколько задач, связанных с реальной европейской картой, все же основное действие происходит на случайно сгенерированной карте, на которой в прихотливом беспорядке разбросаны 7 могущественных держав и 16 потенциальных колоний, ни названиями, ни очертаниями не напоминающие нам родную Европу.


Так начинаются великие дела

С реальностью этот новый мир связывают лишь этапы технического прогресса. Все эти навязшие в зубах со времен Новой истории прялки "дженни" и вечно улучшаемые паровые двигатели появляются в условленное время, чтобы изъять из нашего кармана кругленькую сумму на покупку очередного "know-how" и с течением времени усилить, увеличить, улучшить и т.д. наши производительные или военные силы именно тем путем, каким все это происходило в действительности.

Геополитика и картофобия

Говорят, что случайно сгенерированная карта — это хорошо, но в "Империализме", скорее всего, именно это обстоятельство ухудшает возможности скроллинга и вообще не способствует правильной ориентации на местности даже с помощью соответствующего окошка, настройки в котором изначально сбиты, так что вы постоянно попадаете не в ту часть страны, в которую направлялись. Что уж говорить о ситуациях, когда вам приходится одновременно контролировать несколько стран! Скроллинг на машине с Pentium 120 получается безобразно дерганый, зато на



Спасение Франции — дело для самых опытных.



Императором может стать каждый.

P166 игра идет гладко — неслабые запросы для игрушки с такой простенькой графикой! (Боюсь, проблема не в процессоре, а в видеокарте. Imperialism — приложение Windows 95. — **O.X.**)

Кроме вашей страны на карте присутствуют, естественно, и соседи, которые делятся на важные страны "первой величины" и мелкие государства, которые спят и видят, как бы


Морской десант — лучшее средство против чужого аппетита

присоседиться к какому-нибудь сильному союзу (не задаром, разумеется).

Есть в наличии и некоторое подобие всемирной организации. Раз в десять лет устраиваются съезды, на которых всеобщим голосованием, причем не только государств, но и входящих в них областей, выбирают две самых "крутых" страны, — но до этой процедуры нам еще далеко. "Империализм" — стратегия походовая, каждый шаг занимает 3 месяца.

Пролетарии всех стран, не прибедняйтесь!

Начинается все, естественно, как всегда, — с промышленного строительства.

Промышленность для удобства игрока сосредоточена в столице и на первом этапе питается ресурсами, хранящимися на нашем складе или собираемыми вблизи города. Промышленные цепочки просты до святости: лес → доски/бумага → мебель; хлопок/шерсть → ткань → одежда; уголь+железо → сталь → орудия труда/пушки; мясо/рыба+зерно+фрукты → консервы.



Вечные проблемы с транспортом

Это все, конечно, ерунда, самое интересное — это производство людей.

Эй, капиталисты, вы что?! Мы их не то чтобы сами производим, а привлекаем, так сказать, лимитчиков, которым, дабы устремиться в столицу, всего-то и надо, что гарантированное количество мебели, одежды и консервов.

"Продвинутая" рабочая сила получается из неквалифицированной с помощью некоторого количества бумаги и денег в специальной школе, а настоящих профессионалов вроде инженеров, геологов, шахтеров и фермеров (они у нас тоже молодцы!) готовят в университете, но по той же самой технологии. С солдатами немного иначе: они получаются из рабочих, денег и пушек или из рабочих, денег, пушек и лошадей — если это конница.

Запас карман не тянет

Первая проблема, которая встает перед нами в самом начале игры и так и остается до самого ее конца, — недостаток ресурсов. Авторы "Империализма" явно поклоняются идее автаркии — замкнутого хозяйства, не нуждающегося в ресурсах извне. Хотя сама модель взаимоотношений государств, при которой в каждый ход вы можете что-то продать или купить на мировом рынке, толкает на путь обширной внешней торговли (цена ресурсов обычно раз в десять ниже, чем цена конечного продукта), вы, скорее всего, столкнетесь с ситуацией, когда этих самых ресурсов на


Кузница империи

рынке будет не хватать, а изделия вашей промышленности не найдут достаточного сбыта. Так что забота о ресурсах — наше главное дело в начале игры (и самое неудобное для выполнения, замечу я при этом).

Сельскохозяйственные угодья в виде полей, садов, огородов, хлопковых плантаций, лесов и тучных стад всякой копытной живности наличествуют изначально, но могут "улучшаться" соответствующими профессионалами (фермерами, скотоводами, лесниками). С геологическими ресурсами сложнее: они требуют геологической разведки, а потом строительства шахт.

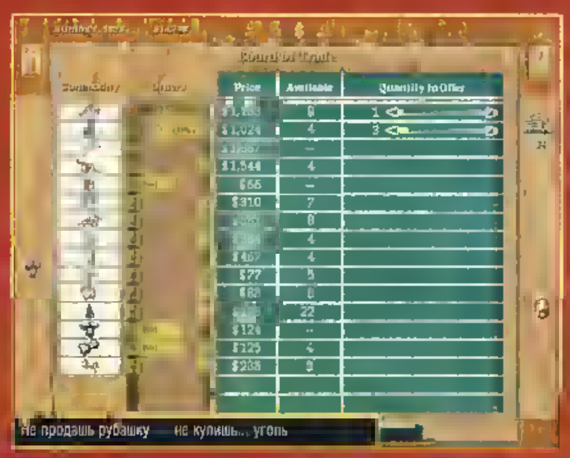
Хотя мы можем послать (простите, отправить) геологов, шахтеров и фермеров в любой конец подвластной нам территории, добытые ими ресурсы можно будет доставить в столицу только по железной дороге, строительством которой должны заниматься инженеры.

Сама железная дорога сбором ресурсов заниматься тоже не способна (тупа и неподъемна), поэтому на определенных расстояниях (обычно в два железнодорожных перегона) приходится строить некие склады, куда свозятся ресурсы из окрестностей. Определить заранее расположение этих складов, чтобы провести дорогу наиболее рациональным путем, невозможно. Территория, обслуживаемая складом, высвечивается только в тот момент, когда вам предлагают его



построить, — рядом с уже существующей дорогой.

Оптимизировать процесс сбора ресурсов, после того как дорога закончена, вам тоже не дадут (а что мы, империалисты, вообще можем?!). Особенные сложности нас ждут с


Не продашь рубашку — не купишь... уголь

обеспечением рудой и углем, поскольку в горах железные дороги не строятся, и шахта, чтобы приносить пользу, должна укладываться в радиус действия очередного склада. Кроме железа и угля в наших горах "водятся" золото и алмазы, но цена их на мировом рынке удивительно мала — они явно приравнены к простым ресурсам. Стоит ли копаться!

Итак, вам удалось обеспечить город продовольствием и сырьем, население его растет, фабрики периодически апгрейдятся в соответствии с вашими возросшими потребностями (с помощью изрядных и все растущих количеств досок и стали). Настало время подумать о самом главном — мировом могуществе.

Руки вгребущие: переходим к геополитике

Начинать стоит с маленьких, слабых государств, которые


Дипломатия, батенька, великая сила!



только и мечтают, как бы прислониться к сильной и могучей Империи. Путь к их сердцу лежит через торговлю. Вы можете открыть в приглянувшейся стране торговое консульство, а потом и посольство, предоставлять ей всевозможные режимы благоприятствования в торговле, заключать договоры о мире и любви, но все это обойдется вам в копеечку, поэтому так массированно стоит обрабатывать лишь стопроцентных кандидатов в подданные. С менее перспективными расшаркиваться не надо: хватит, скажем, только торгового консульства и какой-нибудь малозначительной скидки. Возможно, иногда вам придется покупать не очень нужный товар только потому, что для продающей его маленькой страны вы в перспективе — основной торговый партнер.

Будучи человеком мирным (не смотрите на мою воинственную фамилию — родителей не выбирают), я склонна скорее к экономической экспансии, чем к военной, но, сдается мне, что игра (и, боюсь, не только игра!) устроена таким хитрым образом, что без войны не обойтись.

Хочешь мира? Готовься!

Могущественные государства вяло реагируют на дипломатические заигрывания, а даже самые дружественно настроенные сырьевые придатки часто не могут (или не хотят) полно-


Первые колониальные радости

стью обеспечивать возросшие потребности нашей экономики. Лучше сразу настроиться на раскол мира на два враждующих лагеря, определить своих потенциальных "друзей" и обихаживать только их, готовясь одновременно к войне.

Когда потенциальный объект колонизации дозреет, вы получите специального деятеля, который будет покупать для вас в этой стране землю с необходимыми ресурсами. С купленными территориями можно обращаться как со своими, посылая туда разнообразных работников для "улучшения" ресурсов. Что самое смешное — железные дороги вам больше не понадобятся: в колонизируемых странах их и так якобы достаточно (сами, наверное, растут).

Позвольте бросить якорь...

Торговать и, соответственно, завозить в свою страну ресурсы, вы сможете, только если у вас появится флот. Корабли нескольких типов (как военные, так и торговые) строятся на верфи в вашей столице. С течением времени вы сможете сооружать там не только парусные, но и паровые суда.

Торговый флот работает самостоятельно, а военному нужно отдавать приказы. В мирное время он может патрулировать пограничные воды и крейсировать вдоль побережья предполагаемого противника, в военное — не только сражаться в тактических битвах, но и осуществлять блокаду неприятельского побережья и перевозить туда сухопутные войска.

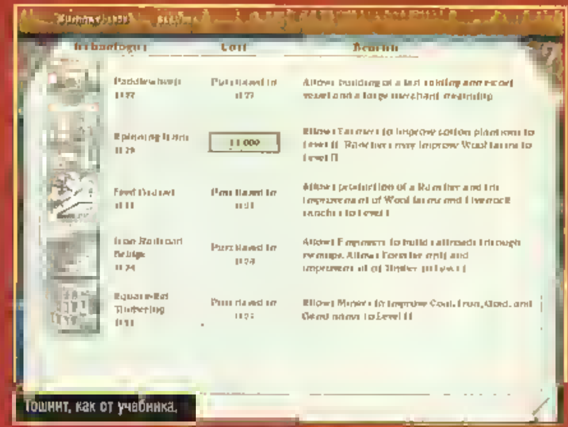
Апгрейд боевой единицы

Войска состоят из нескольких видов конницы, артиллерии и пехоты, разных по стоимости и боевым качествам. Армия, как и все прочее, подвержена апгрейдам — появляются новые виды вооружения и новые командиры.

Солдат можно размещать в лагерях по всей стране, но перемещаться они предпочитают по железной дороге, пешим порядком передвижение идет очень медленно. В лагерях любой инженер может построить вам форты для защиты гарнизона.

На суше и на море

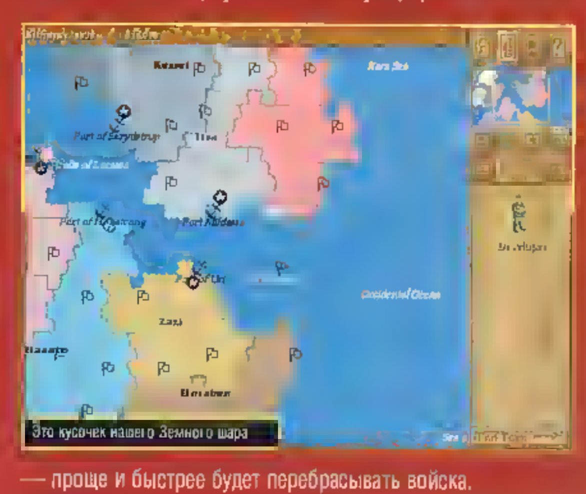
Война начнется, обязательно — но только после формального объявления, и может сопровождаться соответствующими действиями в сфере торговли, вроде объявления блокады враждебной стране или ее колониям, или дипломатическими санкциями (консолидация союзов, поддерживающих борющиеся стороны). Вступление в союзы и принятие определенных обязательств часто делают почти невозможным прекращение войны до полной и окончательной победы: ваши старые союзники могут сильно обидеться на сепаратный договор (как уже сказано, Ленина они не читали!).



Тошнит, как от учебника.

Если вы нагло нападаете на слабую аграрную страну, за нее почти наверняка вступится одна из "великих" держав, так что до начала боевых действий стоит трезво оценить дипломатическую позицию вашего государства и предполагаемого противника.

Воевать, конечно, лучше всего на суше, причем поближе — проще и быстрее будет перебрасывать войска.



Это кусочек нашего Земного шара

Если вас угораздило ввязаться в драку за морем, то надо быть готовым к длинным унылым последовательностям: послать корабли к вражьему берегу, подтянуть армию к порту, начать высадку десанта — и на каждом этапе коварный враг может доставить вам кучу неприятностей, как с суши, так и с моря. При этом информационная система игры, показывающая, сколько и каких войск вы отправили на войну, в этом случае почти не работает, и действовать до начала сражения приходится почти вслепую.

Смешались в кучу люди, кони...

Сражения могут проводиться под вашим чутким руководством или же под руководством вашего министра обороны. Я предпочла полагаться на его опыт и знания, но особых сложностей тактические бои явно не представляют. Происходят они на весьма ограниченной территории, с соответствующими особенностями рельефа и укреплениями. Вы получаете информацию о возможности поражения целей противника и вероятности обстрела территории, на которую можно двинуть войска. Кроме того, каждое подразделение (показанное в виде солдатика), демонстрирует шкалу здоровья-ранений-паники.



Для глупых

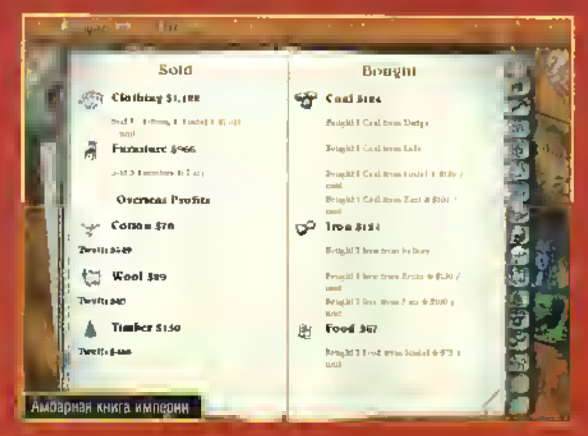
Игра показалась мне если не простой, то по крайней мере очень ясной по своим основным действиям. Все же для счастливых обладателей "мануаля" в игре предусмотрен маленький тренировочный курс.

Все там будет — и сало, и коржики...

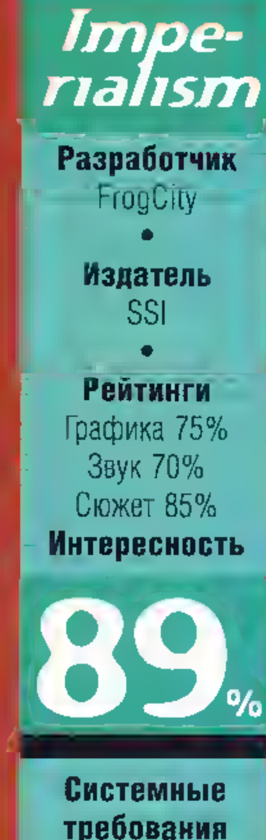
"Империализм" — игра по принципу "все в одном", а такая игра, конечно, не может совмещать в себе сложную экономическую модель с затейливой дипломатией и масштабными сражениями.

И все же хотелось бы, чтобы связь между тремя ее основными элементами была ощутимей. В "Империализме" соотношение экономических и военных методов достижения господства часто выглядит, мягко говоря, упрощенным: государство достигает определенной стадии развития и после этого просто старается урвать все, что плохо лежит и хорошо производит нужные для его промышленности ресурсы. Войны между "сверхдержавами" не мотивированы ничем, кроме защиты зависимой от них мелочи.

С другой стороны, играть в "Империализм" можно долго и спокойно — любое действие можно отменить до конца хода. Спокойной "незагруженной" игре способствует приятная на вид "кукольная", слегка анимированная графика с изображениями человечков и механизмов, выполняющих различные работы, и общая ясность игровой схемы, порой граничащая с примитивом. В общем, для длинных осенних вечеров игрушка — правильная!



Амбарная книга империи



Imperialism

Разработчик
FrogCity

•

Издатель
SSI

•

Рейтинги
Графика 75%
Звук 70%
Сюжет 85%
Интересность

89%

Системные требования
Pentium 90, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Олег Хажинский

Лестница в никуда

Ах, как прекрасны эти марсианские ночи! Тоскливые крики неведомой марсианской птицы, которая как бы вопрошает: "Что я делаю здесь, на Марсе?"; шелест марсианской листвы; уханье сов... Поставьте "Stairway to heaven" и поразитесь, насколько обогнали время старики Плант с Пейджем. Жаль, что ночная тишь скоро будет разорвана пулеметными выстрелами и криками агонизирующих бойцов. Это неуемные Take 2 вместе с SSI и Mindscape сдали наконец последнюю очередь сооружения по имени *Dark Colony*. Отчеты первых поселенцев показывают, что скоро на Марсе живности не останется. Марсиане давно оставили этот мир, но у землян опять не все в порядке с пришельцами.

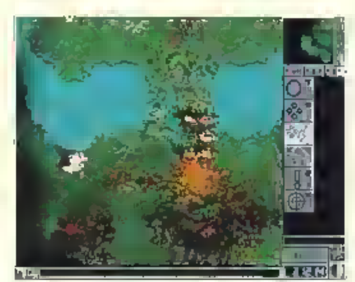
Когда весной этого года мы писали о бета-версии Dark Colony, это была самая красивая стратегическая игра в реальном времени. В силу чего ей были прощены и некоторая примитивность, и отсутствие каких бы то ни было новшеств. Перспектива увидеть марсианские закаты в 16-битном цвете победила здравый смысл и врожденное жестокосердие writer'ов .EXE. Прошло несколько месяцев, и сегодня несколько одряхлевшую Dark Colony уже нельзя назвать самой красивой, а ее примитивность стала еще явственнее на


Самодетонация киборгов — ад в разрезе.

фоне грядущих монстров жанра real-time. Это печально (как крик той марсианской птицы), но игра опоздала на стремительный праздник жизни и, не успев выйти, уже оказалась в аутсайдерах. Впрочем, мы люди хоть и злые, но добрые, к тому же игра сделана качественно и весьма хороша в multiplayer, а потому достойна предстать перед геймерской общественностью.

Марс наш, брат!

Первые инопланетяне, появившиеся здесь еще в 1947-м, очень долго тянули с глобальным нашествием. Нет, они не ждали Дня независимости. Дело в том, что... Земля им была ни к чему. Пару столетий они бесстрастно наблюдали за тем, как мы увлеченно уничтожаем собственное жилище, а их тарелки тем временем обеспечивали безбедное существование уфологам и их семьям. Чужие бездействовали, пока открытие на Марсе нового элемента, Petra-7, не сделало возможным терраформироване второй от Солнца планеты и не дало новый шанс человечеству избежать экологической катастрофы.



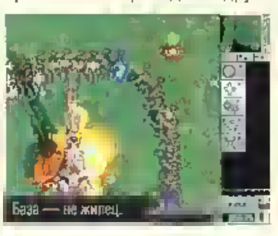
Шанс этот изо всех сил стараются у людей отобрать их зеленоватые братья по разуму, и поставить точку в этом конфликте SSI предлагает нам. Создатели честно предупреждают: игровые сцены содержат "animated violence". Верно на сто процентов. На протяжении 15 миссий за землян или представителей цивилизации Taar нам предстоит резать, кромсать, разрывать и сжигать своих оппонентов под беспрерывный аккомпанемент автоматических пушек, диких воплей и грохот взрывов. Море крови гарантировано — понятие "бескровная победа" в Dark Colony устранено как класс. Здесь никто не умирает быстро и тихо, и крупные стычки больше напоминают филиал Дантова Ада. Приглушите звуки ваших акустических систем, дабы не расшатывать нервную систему родных и близких, и за дело.

Моя база

Первое, что обнаружит (точнее — что не обнаружит) опытный игрок, — собственную базу. Спешу предупредить: забудьте про базу, ее здесь нет. Вернее, есть главное здание, к которому по мере необходимости приделываются различные "пристройки". Теперь вы никогда не заблудитесь, атакуя расположение врага: вот она, родимая, вся перед вами. Этим элегантным решением разработчики навсегда убили в нас потенциальных архитекторов и оттяпали добрую треть прелести стратегической игры — возможности самому планировать свое поселение и защищать его от нападений. Впрочем, справедливости ради следует отметить, что кое-какую тактику применить можно и здесь: например, если вы хотите сберечь фабрику роботов, вам следует разместить своих людей со стороны "пришпепки" с фабрикой.

Харвестер

В ответ на вопрос, чем Dark Colony отличается от других C&C-клонов, кто-то остроумный заметил, что в DC надо добывать желтое вещество из небольших кратеров, а в других клонах промышлять приходится другие вещи. Можно спорить по мелочам, но в главном ироничный товарищ прав: добывать нам нужно желтое вещество, Petra-7. Занимаются этим специальные установки, которые у каждой стороны здорово отличаются по внешнему виду, но делают одно дело —


База — не жилец.

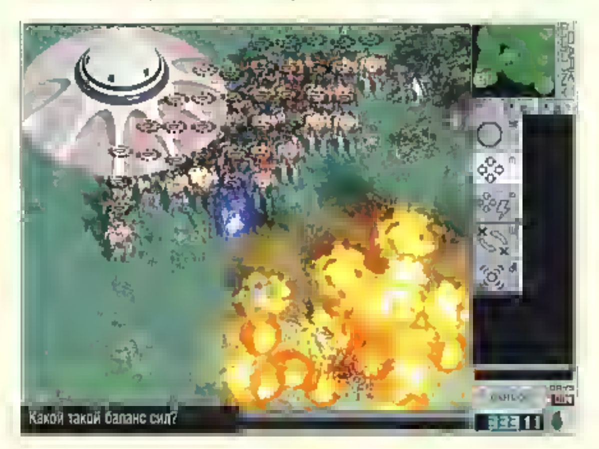
вычерпывают ресурсы. Чем больше мы имеем "окученных" месторождений, тем быстрее появятся на свет новые средства разрушения и подавления. Еще одно приятное упрощение — строительство новых сил, равно как и "элементов" базы (а также всевозможные "апгрейды"), занимает в Dark Colony ровно ноль секунд. При наличии средств, как по мановению волшебной палочки, из здания барака один за другим начнут выходить пехотинцы, топчась и мешая друг другу. Какое счастье, что создатели предусмотрели возможность заранее задать количество требуемого "товара", как это сделано в KKnD.

Мои люди

Выбор невелик, и, если не ошибаюсь, за каждую сторону выступают лишь по 9 типов различных юнитов. Но не все так просто. Боевая мощь и броня участников битвы за Марс подлежат многоступенчатому "апгрейду" в научной лаборатории. Как водится, далеко не все девять "персонажей" готовы к труду и обороне в начале каждой миссии. Самые продвинутые юниты необходимо каждый раз "изобретать", бесконечно производя одни и те же "апгрейды". Зато когда официальная часть закончена, начинается время веселья. Роли каждого "действующего лица" хорошо продуманы и оттого, что их всего девять, скучнее не становится — с такой "труппой" можно творить чудеса.

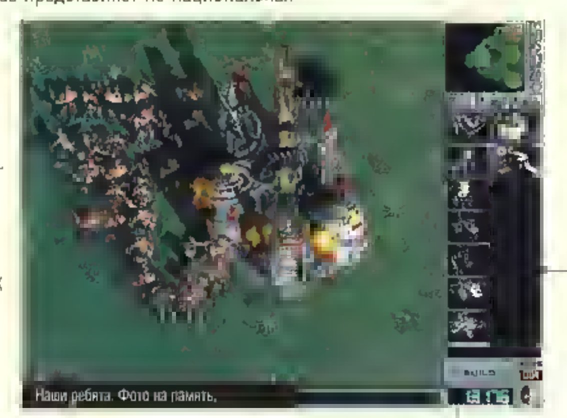
Помимо стандартных пехотинцев, шагающих роботов, гравилетов-разведчиков и тяжелой артиллерии, создатели придумали несколько довольно оригинальных персонажей. Дешевые самоходные мины сами себя закапывают в нужном месте, выставляя наружу лишь маленькую мигающую лампочку (замечено, что враги на нее внимания не обращают). Мобильные ракетные установки, беззащитные в движении, окопавшись, превращаются в грозных "стражей неба". Жаль только, что перевести их обратно в походное положение не удается — так и остаются ржаветь под открытым марсианским небом памятниками прошлым боям. Самые крепкие ребята при игре за землян — киборги. После проведения необходимых научных изысканий эти раскачанные друзья обретают способность бросаться зажигательными бомбами и превращаются в форменных терминаторов. Нельзя без слов восхищения наблюдать за их гибелью. "Начинаю процесс самоуничтожения", — сообщают электронные патриоты и взрываются, унося с собой жизни еще нескольких врагов.

К сожалению, наши бойцы не склонны к самообучению, со временем не улучшают своих характеристик и не растут по служебной лестнице. Зато иногда нам присылают уже готового капитана, майора или полковника. Эти товарищи, помимо сочного баритона, обладают ценным умением — вдохновлять бойцов на бой, а иногда — вызывать подкрепление. Что касается представителей древней цивилизации Taar, они, несмотря на предрасположенность к генной инженерии и всевозможным мутациям, сподобились создать тот же функциональный набор юнитов, отличающихся от земных лишь в мелочах. Интересный момент — люди, как им и положено, лучше видят в светлое время суток, а Taar — ночью. Поэтому время действия здорово влияет на точность и зоркость ваших бойцов, независимо от цвета их кожи.


Какой такой баланс сил?

Игра

Разработчики проявили недюжинную фантазию, измышляя для нас аж 30 миссий. Ваша задача не просто "убить всех". Это само собой. Дело в том, что в сюжет заложена некоторая драматургия. Людей на Марсе представляет не национальная гвардия США, а сотрудники нескольких конкурирующих компаний, занятых добычей Petra-7 и терраформированием Марса. Ослепленные жаждой наживы, мегакорпорации перед лицом инопланетной агрессии постепенно осознают нелепость подобного разобщения. На чашах весов личное богатство и выживание человечества. Что перевесит? Этот вопрос мудрые авторы задают нам на протяжении всей игры.

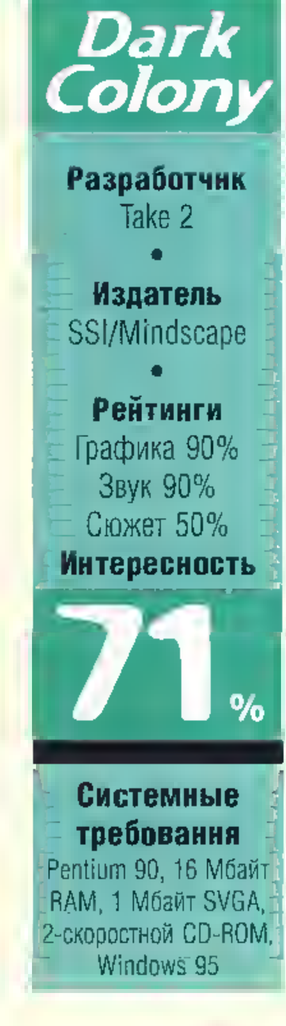

Наши ребята. Фото на память.

Надеюсь, вы найдете достойный ответ, потому что для тех, кто прошел все миссии, — ДИСКОТЕКА. Или режим Scirmish, уже знакомый поклонникам Red Alert. Несколько десятков различных карт, доступных также и в multiplayer-режиме, восемь соперников, два уровня сложности AI и куча мелких настроек. Не хватает только редактора уровней. Разнообразить игру призваны всевозможные марсианские артефакты, щедро разбросанные генератором случайных чисел по карте местности. Обретет загадочное оружие древности тот, кто первым "подберет" его с "пола", поэтому спешите в начале игры выслать несколько патрулей в поисках ценных сюрпризов.

Простенько и со вкусом

Именно так в двух словах можно оценить последнее детище SSI. Попытки сотрудников маркетинга SSI охватить как можно большую часть игроманов своими стратегиями смотрятся несколько анекдотично. Их War Wind 2 слишком сложен и неповоротлив, чтобы им увлечься, а Dark Colony — напротив, по-аркадному примитивна. В итоге все продолжат играть в Red Alert, благо Westwood не забывает своих фанатов и периодически подкармливает их небольшими порциями миссий и юнитов. И все же... Dark Colony при всей своей простоте остается полноценной стратегической игрой, в которой найдется место, где развернуться тактическому гению. Если у гения, конечно, быстрые рефлексы.

Кстати, пройти игру до конца не так-то просто. Миссии в меру "наворочены" и разнообразны, к тому же в условиях жесткого ограничения ресурса вам придется с точностью до танка рассчитать свои силы, чтобы добиться успеха. И пусть разработчики не воспользовались в полной мере всеми возможностями 16-битного цвета, и графика почти не отличается от 8-битной версии, происходящее на экране выглядит ярко и сочно. Dark Colony — это игра, полная стремительного действия, морей крови и гор мяса. И если вам по душе именно такие стратегии, эта игра — для вас.



Как стать хозяином галактики за ночь

Петр Давыдовъ

Несколько ценных советов на сон грядущий по поводу игры Imperium Galactica

— А что мы будем делать сегодня ночью?
— То же самое, что и всегда: завоевывать мир!
Pinky & Brain

Время пришло, промедление смерти подобно! Сегодня ночью мир должен лежать у ваших ног. Но вам ни за что не удастся осуществить этот дерзкий план без предварительной подготовки. Мы подумали о вас! Тренировочный полигон — игра Imperium Galactica. У вас есть 15 часов, чтобы добиться в ней успеха. После этого наступит ночь, время решительных действий. Накопленный опыт непременно поможет вам... Удачи!



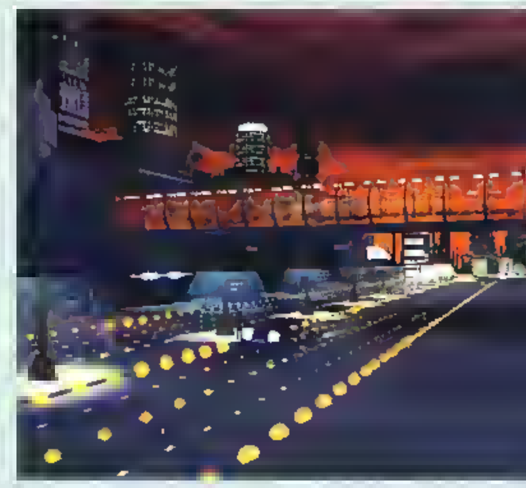
Условно Imperium Galactica можно разделить на две больших части — до вашего назначения Grand Admiral'ом и после. Основная проблема игры состоит в том, что до последнего момента играющий находится в полном неведении, что рядом с ним существует сверхмогущественная раса Даргсланов (Dargslans), единственная задача которой — стать полновластным хозяином Галактики.

Цель всей игры — спасти людей от их агрессивной экспансии, одержав в итоге над Даргсланами победу. Главное — с самого начала понимать, что игра идет в режиме реального времени. Основная враждебная раса существует с первых же минут игры и с каждым месяцем становится все могущественнее, захватывая на своем пути планету за планетой. Если вы будете медлить, то после назначения вас главнокомандующим всех сил империи рискуете встретиться с ними один на один. Это равносильно поражению, ибо Даргсланам ничего не будет стоить стереть вас в порошок! Уровень их технологий значительно опережает ваш, а количество завоеванных ими миров к тому времени будет очень велико.

Вот почему единственный шанс играющего одержать победу заключается в получении заветного назначения до того, как Даргсланы разгромят большинство рас. Только вместе с соседями у вас появится надежда превозмочь наглых агрессоров. Впрочем, мы поговорим об этом ниже, а пока давайте рассмотрим все по порядку.

В звании лейтенанта

Первоочередная задача — восстановить планету Achilles, отремонтировав там все здания и построив заново разрушенный Colony Hub, который позволяет возводить на планетах новые



постройки. Впрочем, торопиться не стоит. Денег в начале игры — кот наплакал, так что вам не только не удастся поднять новый Colony Hub, но даже восстановить все строения. Не беда — выберите главные! Если планета срочно нуждается в электроэнергии, то и восстановление следует начать именно с электростанции. Серьезно поврежденные постройки следует временно отключить.

Тем временем деньги гораздо целесообразнее потратить на развитие других планет, которые через некоторое время смогут принести значительно больше средств. Как только вы сможете себе это позволить, постройте на каждой из планет банк, который на 50% увеличит доход планеты, а значит — и сборы от налогов. Кстати, о налогах. Ни в коем случае не переусердствуйте, особенно если планета "дышит на ладан". От любви до ненависти один шаг, и будет лучше, если ваше население повременит с этим шагом. Как говорил незабвенный классик, лучше меньше, да лучше. И себе спокойнее — и людям радость. Ведь вернуть былую популярность куда сложнее, чем ее потерять.

Что еще? Время от времени вы будете получать сообщения об атаках пиратов. Будьте внимательны — часто пропускать подобные события вам никто не позволит.

Капитан

Став капитаном, вы получаете в распоряжение крейсер, который отныне является вашим новым кораблем. Вместе с назначением прибавляются и новые полномочия, а конкретно — возможность заниматься производством. Тут-то и начинаются первые проблемы. Ваши ближайшие соседи Garthog'ы по совместительству являются и вашими ближайшими врагами. Время от времени они непременно будут предпринимать



попытки атаковать ваши колонии. Лучшая тактика здесь — постараться задержать их еще в космосе и разбить до того, как они высадят свои силы на поверхность планеты. Согласитесь, что при весьма скромном бюджете простого капитана достаточно трудно одновременно построить сильный космический флот и обеспечить планетам надежные армии на поверхности.

Плюс к этому есть и другая важная причина. Во время планетных сражений неизбежно гибнет некоторая часть мирного населения, а оставшиеся в живых начинают относиться к вам с прохладцей. Так что лучше сконцентрироваться именно на космических силах. Впрочем, эти первые атаки не столь массированны, и на случай вторжения вам все же не помешает пяток легких танков на поверхности. При умелом управлении этого будет достаточно. Главное — перед сражением размещайте все силы неподалеку друг от друга, и огневая мощь будет максимальной.

Командир

С получением звания командира (и первого флагманского корабля) для игрока начинается первое серьезное испытание. Именно этот уровень примечателен тем, что играющему наконец предоставляется заветная возможность начать научно-исследовательскую деятельность. Любое будущее открытие требует, чтобы в вашем подчинении было определенное количество различных (в зависимости от открытия) исследовательских центров. Не стоит забывать, что на одной планете может быть воздвигнут только один такой центр (всего их в игре 5 видов), а стоит он очень дорого. Так что не мешает серьезно взвесить, по какому из путей вы пойдете в первую очередь. Определившись, в любом случае не забудьте построить научные лаборатории на КАЖДОЙ планете. А чтобы потом не запутаться, не мешает тут же записать, под какую из специализаций отдана та или иная планета.

По ходу игры для совершения различных открытий вам не раз придется разрушать один центр и возводить другой, поэтому легко впасть в некоторую путаницу. Как только изобретение подготовлено, самое время запускать в ход производственные мощности. Как и в случае с исследовательскими центрами, на одной планете может находиться только один завод, поэтому чем большим количеством фабрик одного типа располагает играющий, тем быстрее будет протекать процесс производства той или иной вещицы. Напомню, что в игре предусмотрены три вида фабрик — по производству военных кораблей, оборудования и вооружения.

Сражения

Командиру предстоит одержать первую серьезную победу над империей Garthog'ов. Помните, я сказал, что медлить в игре, особенно на начальных этапах не стоит? Так вот, сейчас самое время вспомнить об этом. Чем быстрее вы захватите все вражеские планеты — тем лучше. Ниже мы приведем некоторые советы по ведению боя и общей стратегии войны, которая должна принести вам победу.

Комплектация флота

Введем понятие "полный флот". В Imperium Galactica, в отличие от Reunion, каждый отдельно взятый флот может содержать лишь заданное наперед количество кораблей каждого типа. Так вот, крайне важно располагать сразу несколькими (как минимум тремя) полностью укомплектованными флотами. В каждый должны войти все самые передовые виды космиче-



ских кораблей, причем любой корабль должен располагать самой "крутой" навеской. Не забывайте, что фабричная версия сошедшего с конвейера корабля оснащена всего лишь частью доступного вооружения, тогда как вручную к нему можно "прицепить" массу приятных "игрушек". Огневая мощь — это главное, и она всегда должна быть на максимально доступном уровне!

Именно поэтому мы и говорим о полном флоте. Многие игроки делают серьезную ошибку, не рассматривая, например, легкие истребители (до 30 типов). А между тем именно они призваны отвлечь огонь противника на себя. В начале сражения их стоит пустить вперед, и тог-



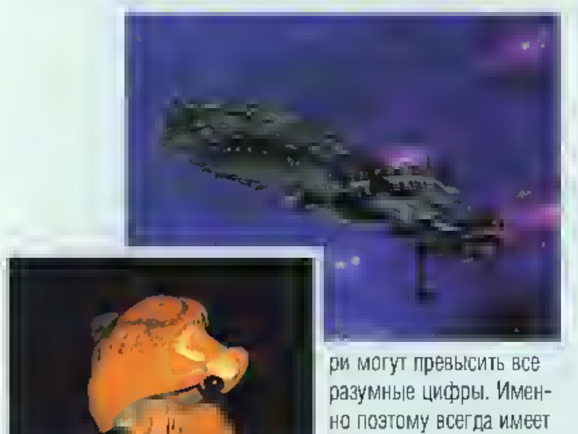


да враг, законно полагая их самыми легкими целями, начнет уничтожать их оптом и в розницу. А в это время ваши тяжелые корабли смогут беспрепятственно "выносить" основные крейсера неприятеля. Результат — победа малой экономической кровью.

Но дело не только в деньгах! По ходу сражений команда того или иного корабля становится более профессиональной и тренированной, что, несомненно, послужит добрую службу на более поздних этапах игры. Без нормального прикрытия вы постоянно будете терять своих людей и строить все новые и новые корабли, которые будут отправляться в бой с новичками на борту. Надеюсь, не стоит объяснять, насколько это нерационально...

В космосе

Обычно вражеские базы неплохо защищены космическими станциями и мощными наземными пушками. Очевидно, что если планету будет охранять еще и флот противника, то ваши поте-



ри могут превысить все разумные цифры. Именно поэтому всегда имеет смысл дождаться того момента, когда военные корабли покинут планету, и немедленно напасть на них. Перед началом сражения важно правильно выбрать формацию своих кораблей. В зависимости от расположения сил противника вы можете выбрать одну из нескольких начальных позиций, которая даст вам возможность оптимально вступить в бой. Лично я рекомендовал бы пускать вперед легкие истребители, затем должны идти флагманские корабли, а с тыла поддержку осуществляют основные корабли средней мощности. Таким образом вы сэкономите максимум базовых судов (про опыт команды мы уже говорили), флагманские корабли примут на себя основной удар, а легкие истребители — начальный огонь.

Когда флот противника будет разбит, понесшую потери армию следует немедленно отправить на ремонт и доукомплектование. Тем временем на выбранную планету вполне может напасть очередной полный флот. После разгрома средств орбитальной космической защиты ваши наземные армии высаживаются на поверхность планеты, чтобы захватить ее. Здесь можно дать следующий совет. Никогда специально не уничтожайте строения противника, кроме, разумеется, защитных, — вам все равно придется отстраивать их заново. Словом, это пустая трата денег, а главное — времени.

На планете

Чуть подробнее остановимся на наземном сражении. Дело в том, что зачастую захватить планету за одну атаку не удается. Количество высаживаемых сил может быть много меньше обороняющихся армий противника. Так вот, передаю вам сокровенное знание, истинность которого не раз была подтверждена в боях. Всегда используйте для первой атаки мобильные ракетные установки ("катюши"). Перед началом сражения их нужно собрать в один клин (в несколько рядов) в какой-нибудь из частей планеты. Кроме того, предварительно стоит провести разведку, чтобы убедиться, что рядом с выбранным местом нет систем наземной защиты вроде охранных башен и прочих неприятностей. Сделав все это, смело начинайте сражение. Только... ничего не предпринимайте. Вражеские силы подтянутся сами, и дальнобойные ракеты, пущенные сразу из всех установок, безотказно "вынесут" танчик за танчиком. Поверьте, это работает на 115 процентов, даже при значительном перевесе в силах врага. Ваш AI весьма грамотен, так что победа здесь будет за вами...

Одержав викторию над мобильными силами, остается расправиться со стационарными системами защиты. Если с этим не получилось в первой атаке, во второй пустите в сражение только танки. Дело в том, что для уничтожения построек ракетные установки категорически не подходят. Они постоянно мажут, вдобавок довольно странно ведет себя AI: отдав приказ стрелять по конкретной постройке, через несколько минут вы обнаружите полгорода в развалинах. К тому же им не дано "объезжать" другие строения, и если на пути ракеты находится другое здание, то они прежде уничтожат его, но никогда не объедут, чтобы выбрать более удобную позицию для атаки. В общем, ясно, что использование этих сил для уничтожения защитных строений чревато. Зато танки справятся с этой проблемой моментально, тем более что основные оборонные объекты противника к этому времени будут уже подавлены.

Захватив планету, стоит вспомнить о двух основных правилах. Во-первых, сразу же сооружайте на вновь обретенной территории научно-исследовательскую лабораторию и фабрику. А во-вторых, отмените на время сбор налогов. Поначалу аборигены будут смотреть на вас исключительно как на тирана-поработителя, и в этом нет ничего удивительного. Представляете что будет, если к тому же драть с них налоги?! Бунт неизбежен, но это не самое страшное. Коренное население попросту станет покидать планету, и через некоторое время вы рискуете остаться без рабсилы. Отменив же на время налоги, вы заставите чужих посмотреть на себя другими глазами, ведь жить им станет лучше, жить станет веселее. Вскоре ваша популярность



пойдет резко вверх, после чего можно будет и о податях вспомнить.

Да, кстати, на одной из планет Garthog'ов уже есть один НИИ, но вы можете построить другой ("это не баг — это фича!"). Благодаря такой "наукоемкости" данная планета является особенно ценной в стратегическом плане. Только ни в коем случае не разрушайте первый центр: соорудить две лаборатории уже не удастся.

Адмирал

Разгром Garthog'ов приносит вам адмиральские погоны. Отныне вам доступна вся карта Галактики, и это самое время для ее облета — надо выяснить, где есть "ху". Кроме того, адмиральское звание предоставляет вам, можно сказать, последнюю возможность подготовки перед нападением Dargslan'ов. Быстро доукомплектовать флоты — одна из первоочередных задач. Колонизировать свободные планеты (разумеется, если вы уже произвели специальный колонизационный корабль) — это два, ибо планеты — это научные центры и фабрики. Не обладая достаточным числом колоний, вы обречены.

Как только вы почувствовали себя подготовленным, нападайте на любую планету Даргсланов. Вне зависимости от исхода сражения новая раса будет открыта, а вы получите звание гранд-адмирала со всеми вытекающими отсюда полномочиями.

Гранд-адмирал

Собственно, с этого уровня и начинается ИГРА. Ресурсы, полномочия — все в вашей власти. А главное — вы наконец-то имеете возможность вести дипломатические переговоры с инопланетянами от лица своей империи. Главная цель, как уже говорилось, разгром Dargslan'ов, но вы никогда не победите их в одиночку. С самых первых минут пытайтесь "подружиться" с максимальным количеством рас. Отныне у вас только один враг! Все остальные — друзья. Чем прочнее будут ваши дружественные отношения с инопланетниками — тем лучше. Тем не менее, заключая договоры с одними, не поссорьтесь с другими расами. Многие из них враждуют, поэтому, начиная переговоры, не мешает заглянуть в базу данных, дабы выяснить все подобные нюансы.

Разумеется, Dargslan'ы ни на минуту не будут оставлять вас в покое. Здесь можно рекомендовать следующее. Учитывая, что их флот значительно сильнее вашего (как планетный, так и космический), глупо пытаться защитить разом все планеты от вторжения. Особенно поначалу. Вы должны быть мобильны — укрепиться у вас все равно не получится. Словом, я не рекомендовал бы строить на своих планетах средства стационарной защиты. Дело в том, что, уничтожая их, захватчики уничтожат и половину колонии. И даже если вам удастся ее защитить, овчинка не будет стоить выделки.



Зато можно и нужно пытаться отстоять любимое небесное тело посредством орбитальных станций и военных кораблей. А не получается — сдавайте планету. Без боя. Захватив ее, вражеский флот отступит, и вам не составит большого труда вернуть планету обратно. Таким образом вы останетесь победителем при минимуме потерь. А силы вам еще понадобятся — для ответного удара!

"Сколько же мы наворотили!"

Интервью нашего корреспондента с Габором Фехером из Digital Reality наконец-то проливает свет на то, почему игра Imperium Galactica так похожа на легендарную космостратегию Reunion...

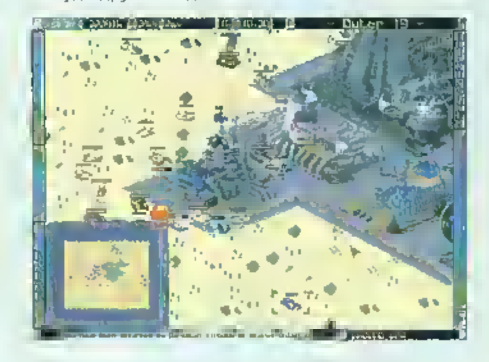
Вопрос: во что более всего играли в 1994 году поклонники космических стратегий и по совместительству владельцы PC с 4 мегабайтами ОЗУ? Ответ: они играли в Reunion. Все. Поголовно. Это присказка. А вот сказка: в нынешнем году старые космоборцы и Reunion-маны вдруг обнаружили нечто, до боли напоминающее ту самую великую игру прошлого. Иное название, другая фирма — но отчего же ***Imperium Galactica*** *от Digital Reality (а речь именно о ней — помимо только что представленных советов см. нашу рецензию на IG в #4'97, стр.78) так похожа на Reunion? Загадка.*

Разумеется, мы не могли оставить без внимания этот "вопиющий" факт, тем более что и сами в свое время во всю "баловались" Reunion'ом. Все разъяснилось уже в начале беседы с ведущим дизайнером Digital Reality ***Габором ФЕХЕРОМ (Gabor Feher)****. Начали мы без обиняков.*

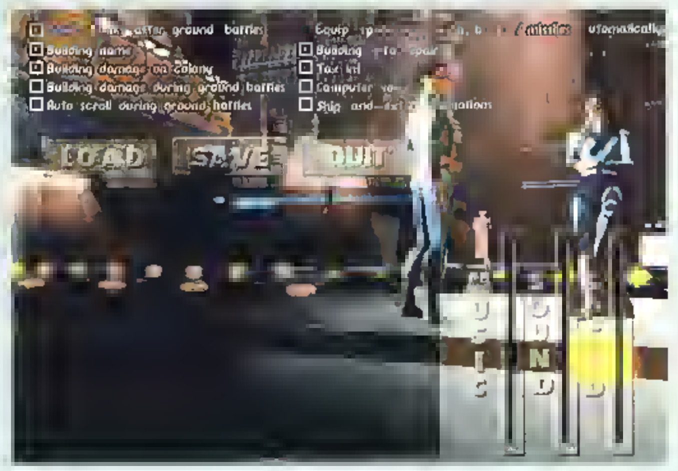
Game.EXE: Габор, мы мучаемся этим вопросом не первую неделю: в чем секрет того, что ваша замечательная Imperium Galactica так похожа на Reunion? Можно ли предположить, что вы столь воодушевились той памятной игрой, что решили создать что-то свое, но в том же ключе?

Габор Фехер: Не совсем так. Дело в том, что мы — авторский коллектив, работавший над IG, — и есть те самые люди, что создали когда-то Reunion. Напомню: игра была издана в 1994 году компанией Grandslam и имела весьма солидный успех. После этого и возникла идея создать Imperium Galactica. В новом проекте мы хотели как бы поднять Reunion на следующий

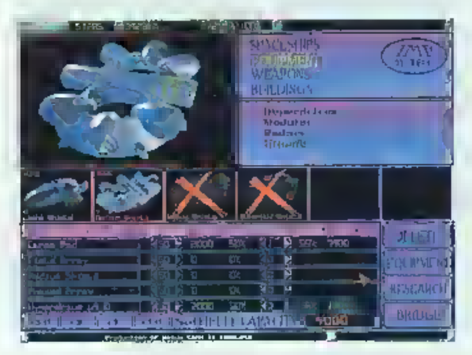
игровой уровень, поскольку прекрасно знали, как много нам хотелось бы изменить. Именно поэтому окончательным решением было создать совершенно новую игру, и работа над ней была начата, можно сказать, с нуля.
В том же 1994-м, в конце года, мы собрались вместе, чтобы согласовать общую концепцию игры. В марте 1995-го закипела работа. К концу года был готов играбельный код и часть графики. А в марте-апреле 1996-го было заключено соглашение с GT Interactive об издании игры.
.EXE: Так-так, вот, оказывается, где собака порылась! Кто бы мог подумать... Про вашу команду Amnesty Design в свое время ходило столько слухов, но никто так ничего и не мог доподлинно разузнать. Словом, у нас есть замечательный повод вспомнить легендарную компанию...
Г.Ф.: Amnesty Design была основана в 1992 году и включала в себя: PC-программиста Istvan Kiss, амиговских программистов Janos Kistamas и Krisztian Kornyei, компьютерного художника Tamas Fodor, композитора Tamas Kreiner и художников Csaba Fodor и Karoly Rozsa. За дизайн игры отвечал ваш покорный слуга (не без помощи Csaba Fodor и Istvan Kiss). Кроме того, в работе над Reunion'ом нам очень помог Csanad "Rainbird" Bosze, являвшийся ведущим бета-тестером. Если бы не его 24-часовая работа без выходных еще не известно, что бы у нас в результате получилось...
.EXE: Некоторые мои знакомые до сих пор с удовольствием играют в Reunion и... ждут продолжения. Так что же все-таки случилось с Reunion 2? Не вы ли обещали в конце первой игры, что продолжение появится уже в 1995 году? Мы так его ждали!
Г.Ф.: В самом деле, сразу после издания Reunion у всех было страстное желание засесть за продолжение, но возникли серьезные проблемы с Grandslam. А правом издания всех сиквелов обладали именно они. Вот почему мы решили делать совершенно новую игру, которую без зазрения совести могли предложить какой-нибудь другой издательской компании.



.EXE: А что было потом? Что случилось с Amnesty Design? Почему вы работаете под именем Digital Reality?
Г.Ф.: Мы изменили название, поскольку команда претерпела некоторые изменения. Во-первых, от нас ушли два амиговских программера, во-вторых, наши ряды пополнил программист Ferenc Szabo. Ныне средний возраст наших ребят составляет 24 года. В ближайшее время мы надеемся найти несколько новых людей для следующего проекта. Вместе с тем твердо решено сохранить костяк старой команды — это как бы гарантия того, что планка не будет опущена и новая игра будет столь же успешна, как и Imperium Galactica.
.EXE: Да, давайте все же вернемся к Imperium Galactica. Игра удалась, это факт. Она затмила Reunion практически по всем параметрам, кроме, пожалуй, СЮЖЕТА. Что заставило вас отказаться от "сквозной" сюжетной линии, которая так удачно была воплощена в Reunion? Не кажется ли вам, что с некоторыми квестовыми элементами игра получилась бы более интересной?



Г.Ф.: Я вижу, что вам очень нравился Reunion, как, впрочем, и многим другим. Но, поверьте, нам он нравился не меньше, однако после неудачи с продолжением мы поставили целью сделать не просто подобие Reunion, а НЕЧТО ИНОЕ. В Imperium Galactica строгая сюжетная линия присутствует только в начале игры. Она была разработана, чтобы дать играющему возможность свыкнуться с игрой и научить его базовым действиям. Человек учится контролировать ВСЕ — от нескольких небольших планет до целой галактической империи. Начиная с 3-го ранга, играющий получает значительно больше свободы. Строгая сюжетная линия "размывается", в то время как во всю начинает работать AI. С 4-м рангом на сцене появляется и другая Галактика: новая политическая подоплека делает игру в званиях 4-го и 5-го рангов (адмирал и гранд-адмирал) совершенно непредсказуемой. Если бы в IG в это время присутствовала сюжетная линия, то она сделала бы ее в значительной степени линейной, а ведь именно этого мы и хотели избежать на последних этапах! Играющему предоставляется полная свобода выбора, что придает проекту огромную долю игрового многообразия и, как нам кажется, на порядок повышает интерес к игре.
Важно отметить также, что на уровне гранд-адмирала становится доступна дипломатия. Это принципиально меняет весь ход игры. Если прежде вы сражались, не разбирая врагов и друзей, то теперь главная цель — объединить разрозненные силы всех рас, чтобы повернуть их против Даргсланов, которые гораздо могущественнее, чем люди! В то же время, отказавшись от сквозного сюжета, мы тем не менее создали некоторую сюжетную линию внутри самой игры. Причем вы вовсе не обязаны следовать сюжетной линии — все по желанию. Можете спокойно пройти игру до конца, вовсе не обратив внимания на сюжет! Мы сделали это потому, что хотели сосредоточить весь интерес игрока прежде всего на стратегическом аспекте IG, расширить его. С другой стороны, решение все-таки следовать сюжету, лишь разнообразит игру: сначала вам приходят странные сны, потом вы видите кого-то бегущего из вашей комнаты (кто-то шпионит за вами), и если поговорить с людьми из бара, вы сможете вычислить шпиона; вернувшись в бар позднее, игрок найдет доктора, который поможет ему, в результате — появится возможность позвонить в исследовательский центр на Землю и выяснить правду...
.EXE: Играя, я нашел, что поначалу AI довольно слаб. К примеру, Garthog'и сделали массу самоубийственных атак, постоянно возвращаясь с одним-двумя кораблями к моей хорошо защищенной базе. В чем здесь дело? Будут ли "фиксы", которые устранят эту проблему? Или вы не считаете это проблемой, поскольку Даргсланы достаточно могущественны, чтобы победить и без сильного AI?
Г.Ф.: Согласен, AI в начале IG действительно слаб, но это исправляется по ходу игры. Каждая раса обладает своим набором качеств и действует соответственно этому "комплекту". Серьезная дифференциация касается агрессивности



поведения и массы других вещей. Это особенно бросается в глаза в конце игры, когда у играющего появляется возможность вести дипломатические переговоры. Скажем, если вы поговорите с расой торговцев и предложите им улучшить ваши торговые отношения или просто отправите им деньги, то они преисполнятся благодарности. Напротив, попробуйте предложить деньги воинственной расе — эти будут страшно оскорблены, и наладить с ними отношения можно только в том случае, если вы возьмете в разговоре с ними твердый и даже несколько суровый тон. Кроме того, AI принципиально различен в космических или наземных сражениях на разных этапах игры.

.EXE: Вы объявили, что в игре будут присутствовать 174 различных строения, однако мы обнаружили в ней не более 30 принципиально разных сооружений, тогда как остальные отличались друг от друга лишь внешне (в зависимости от принадлежности к той или иной расе). Как же так, Габор?

Г.Ф.: На самом деле в игре свыше 200 различных изображений планетарных строений (поверьте, это была нелегкая работа), но, конечно же, это не то же самое, что 200 функционально различных построек. Если честно, мы и не собирались создавать 174 полностью отличных здания — никто никогда не смог бы запомнить все их функции и использовать их в игре! Однако я согласен, что маркетологи издателя (GT Interactive) допустили ошибку: они просто не выяснили, как дела обстоят на самом деле. Увидев строчку об этих "174 различных структурах", я стал возражать против ее появления, поскольку считал, что она может отпугнуть людей от игры. К сожалению, материал был уже в печати, и мы ничего не смогли предпринять.

.EXE: Почему вы решили исключить из игры такую интересную часть, как добыча полезных ископаемых? Не кажется ли вам, что, оставляя деньги ЕДИНСТВЕННЫМ ресурсом, вы тем самым значительно упрощаете игру?

Г.Ф.: Вы будете удивлены, но это так: когда мы только закончили Reunion, большинство жалоб по поводу игры сводились именно к добыче полезных ископаемых! Почему мы должны добывать их? зачем заставлять нас возить их из системы в систему? и т.п. Люди находили это сложным и скучным. И хотя я был с этим принципиально не согласен, мнение играющего народа пересилило. Увы...

.EXE: Сколько чистого времени ушло на создание Imperium Galactica? Все ли идеи удалось воплотить в игре или, как это часто бывает, что-то так и не вошло в окончательную версию?

Г.Ф.: Проект отнял у нас больше двух лет, ну а идеи... пожалуй, почти все наши наработки пошли в дело. Я даже был удивлен, когда в конце обнаружил, сколько же всего нам удалось наворотить! Впрочем, нет, кое-что мы сделать не успели. Так, была мысль создать более структурированную систему базы данных — на манер гипертекста в WWW. То есть играющий путешествовал бы по всевозможным ссылкам, забредая в самые отдаленные уголки базы. Разумеется, некоторые части информации становились бы доступны исключительно с определенного звания. Жаль, но на все это просто не хватило времени... Да, еще мы хотели более детально представить историческую подоплеку игры. Скажем, вполне имел право на существование отдельный экран, содержащий информацию о регалиях и назначениях игрока. Но чего нет — того нет.

.EXE: Ничего, возможно, все это "проклюнется" в новых проектах Digital Reality. Кстати, можете ли вы просветить нас и на этот счет? Надо ли ждать дополнительных миссий к Imperium Galactica? Или вы уже трудитесь над Imperium Galactica 2?

Г.Ф.: Нет, никаких сиквелов или add-on'ов! Зато в другом вы правы — работы над Imperium Galactica 2 уже начались. И это не будет банальной перекройкой игры на скорую руку. Игра снова будет создаваться с нуля, практически все будет перестроено и воплощено на новом технологическом уровне.

.EXE: Хотя бы в общих словах — какой будет IG 2? Мы сгораем от любопытства.

Г.Ф.: Прежде всего это будет смесь Reunion и Imperium Galactica. Поверьте, если вы чего-то не нашли в IG, то уж в продолжении вы встретите это обязательно! К сожалению, пока я не могу сказать ничего более конкретного. Да и рано еще говорить. Но, обещаю, мы будем держать вас в курсе дела, и как только у нас появятся первые shot'ы, мы вернемся к этому разговору. OK?

.EXE: OK! Спасибо за интервью!

Беседу вел **Петр ДАВЫДОВЪ**.







Лидер продаж в Европе — теперь и на русском языке!
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется по закону.
ЛАЗЕР Арт
FORMULA 1
COMPACT disc DIGITAL DATA
PC WINDOWS
© 1997 "Лазер Арт"
1997 "Комтех Лтд"
самому скоростному
Перед Вами уникальная интерактивная энциклопедия, рассказывающая о 46-летней истории гонок "Формула 1", с момента первого старта по сегодняшний день.
В Вашем распоряжении свыше 45 минут динамичного видео, в том числе снятого из кабин болидов, более 200 уникальных фотографий, 3-D анимация и отличные звуковые эффекты.
Исчерпывающая, иллюстрированная база данных с максимально дружественным интерфейсом обеспечивает мгновенный доступ к интересующему Вас материалу: год, трасса, команды, автомобили и т.д.
Вы познакомитесь с более чем 560 величайшими пилотами,
посетите все гоночные трассы, получите полную информацию о 100 командах, а также узнаете о технических данных и исполнении свыше 550 легендарных машин.
Звездные профили гигантов современных трасс Михаэля Шумахера и чемпиона 1996 года Дэймона Хилла завершат это увлекательное путешествие в мир состязаний людей и моторов.
ЛАЗЕР Арт
НОВЫЙ ДИСК
CD-ROM ИЗДАТЕЛЬСТВО
Оптовые продажи
компания «Новый диск»
Тел (095) 932-61-78, 147-55-08



КВЕСТЫ

114

Feeble Files

"Если решили поиграть — я вам гарантирую здоровый отдых методом погружения в счастливое прошлое, которое (в игровом мире — случай уникальный!) радует глаз и не оскорбляет разум."

112

Black Dahlia

"Take 2 совсем не изменилась. Take 2 занимается кино. Не "полноэкранным видео", и не "играми с использованием видео", и не "видеоадвенчурами", и не... Короче, как и в "Риппере", это — кино."

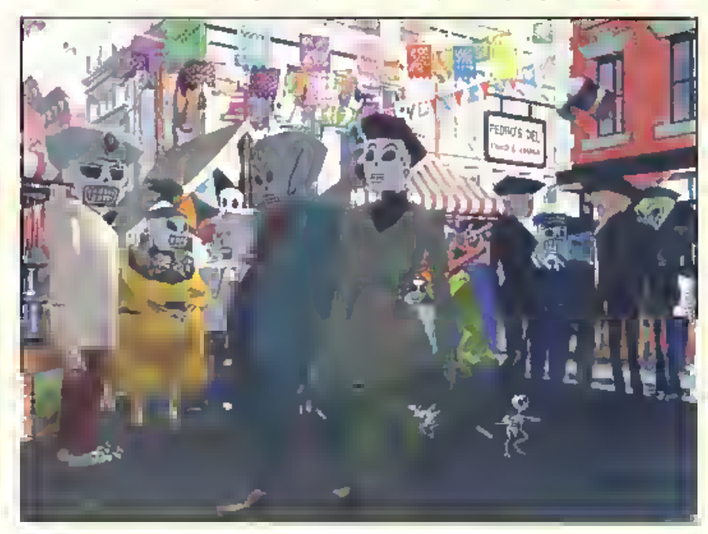
110

Starship Titanic

"Конечно, 3D-графика выглядит роскошно. Пассажирский звездолет "Титаник" предстал перед нами во всем своем великолепии, и его крушение прямо в гостиной нашего героя прошло вполне успешно."

Скелет коммивояжера

Фирма LucasArts, еще недавно (казалось бы) навсегда отказавшаяся от создания квестов (жанра, в котором она снискала себе немеркнущую славу и несметное количество поклонников) и порадовавшая нас в этом году лишь продолжением своего знаменитого сериала об обезьяньем острове, неожиданно решила тряхнуть стариной и в очередной раз удивить уже



порядком подзабывших ее крутой нрав квестеров игрой из разряда "этого-вы-еще-никогда-не-видели". В новой игре фирма вплотную займется проблемами коррупции и преступности в... загробном мире.

Менни Калавера, скромный коммивояжер, занятый, согласно контракту с божественным отделом смерти, переводом душ из мира живых в мир мертвых, вдруг узнает, что его немилосердно надувают, делая выполнение контракта — и, соответственно, освобождение от этой тяжелой работы, заменившей ему Чистилище, — совершенно невозможным. Мертвый коммивояжер, конечно же, поднимается на борьбу за свои рабочие права, которые он в конце концов и отстоит с нашей активной помощью.

Игрушка с обычным для LucasArts странным названием **Grim Fandango** не только внутренне, но и внешне не похожа ни на что, созданное этой фирмой ранее. Grim Fandango делается в 3D. Но какое это 3D! Вместо тщательно сглаженных и обработанных деталей художники LucasArts с гордостью демонстрируют грубые и нарочито угловатые фигуры персонажей, увенчанные к тому же вместо голов какими-то плоскими черепообразными масками. Весь антураж Царства мертвых, включая и эти самые лица-маски, заимствован из мексиканского фольклора. Сама же игра будет делаться в духе мрачного мистического триллера. Вот так, LucasArts





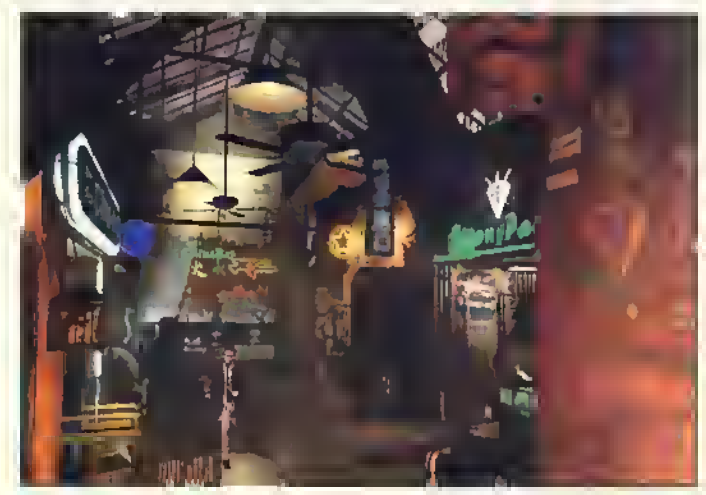
в очередной раз показывает свой непредсказуемый характер. И судя потому, что помогает ей в этом нелегком деле Тим Шафер, один из создателей Full Throttle и Day of the Tentacle, ей это опять сойдет с рук!

Тоскливый хит

Фирма Westwood Studious продемонстрировала на ECTS свои последние достижения в создании потенциального хита этого года — адвенчуры

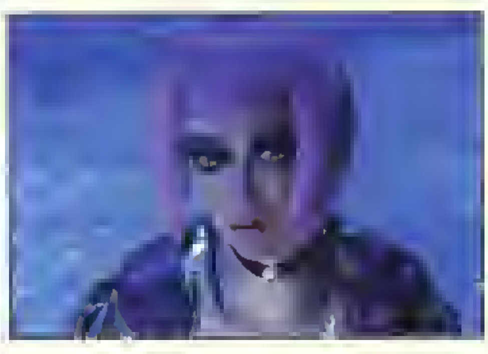


Blade Runner (публикатор — Virgin). При этом Westwood самодовольно объявила, что сотворила первый 3D-квест в реальном времени (гнусная ложь, хотя это действительно первый квест, идущий в реальном времени и целиком выполненный в 3D). Смотреть на "очередной хит" Virgin тоскливо. В памяти отчего-то всплывает лишь унылый Angel Devoid с его беспросветной футуристической теменью и мутью, из которой то и дело выпадали то очередная роковая красотка, то какой-нибудь идиотский механизм, то "надцатый" коварный враг. Техноло-



гии со времен "Ангела", конечно, шагнули далеко вперед: и красотки, и машинки в Blade Runner выглядят как конфетки. Но вот насчет обещанной немыслимой интерактивности, "разветвленности" сюжета и тому подобного возникают серьезные сомнения, которые, по-видимому, нам не удастся разрешить до конца года.

Мне лично Blade Runner показался настолько унылым, что его явление



на ECTS и не стоило бы отдельного упоминания, если бы не одно знаменательное событие, состоявшееся на днях. Короли игрушечной индустрии собрались под гостеприимным крылышком издательства Ziff-Davis, знаменитого своими многочисленными компьютерными (в том числе и игрушечными) журналами, чтобы заранее поделить между собой рождественский пирог. Путем всеобщего тайного голосования было решено, что фаворитов нынешнего праздничного сезона



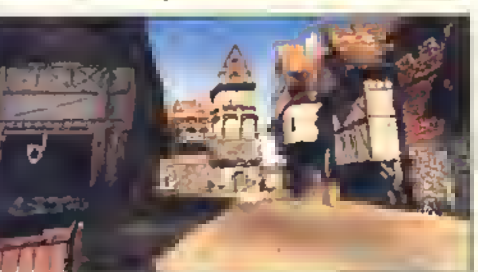


будет два: сьерровский Half-Life и Blade Runner от Virgin. Обе игры получили приблизительно по одной трети голосов. Поживем — увидим. Может, и впрямь есть что-то в этом Blade Runner'е?..

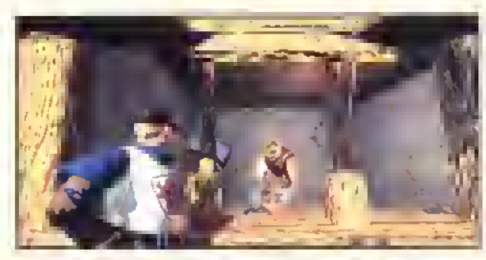
(Half-Life по крайней мере впечатление на меня произвел. Хотя коллега Мотолог (или как там его?) в полной уверенности, что это ЕГО игрушка...)

Рождественский подарок для благочестивого мальчика

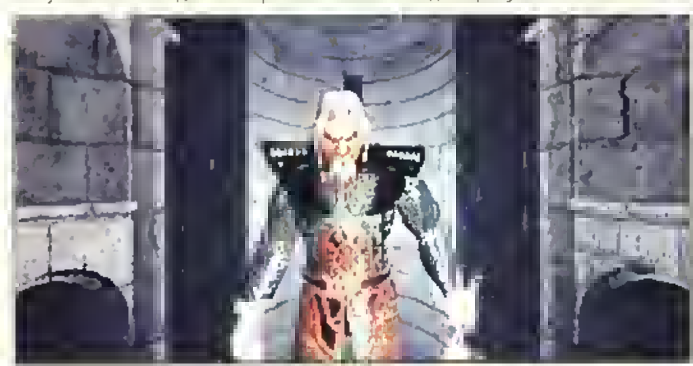
За что откровенно аркадные компании так любят квесты? Наверное, за то, что в случае обвинения в безнравственности и растлении малолетних можно кивнуть на соседний экранчик, где крутится нечто душеспасительное и образовательное, и доказать, что не так уж, мол, мы плохи. На стенде Infogrames на ECTS эту роль выполняла игрушка **Pilgrim**.



Сначала, я просто прошла мимо. От Infogrames квестеры

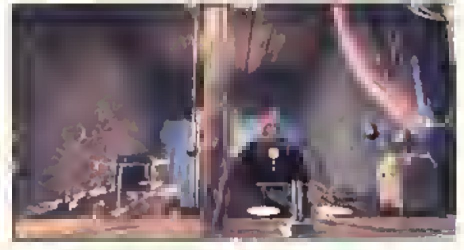


подарков почти не ждут. "Очередная RPG!" — подумала я с досадой. Тем не менее Pilgrim оказался адвенчурой, причем жутко правильной. Ваша задача — спасти и доставить по назначению бесценный манускрипт, содержащий Евангелие от Иоанна. Документ привез из Святой земли беглый тамплиер по имени Марк, и, конечно, теперь он (манускрипт) должен попасть в правильные (некатолические) руки. Для этого вам, сыну основателя одной из еретических сект под интригующим названием



"Традиция", надо переправить евангелие из вашего родного Лангедока в Тулузу.

Папа Иннокентий III тоже не дремлет, и в пути вам придется охранять документ от подосланных папой коварных иезуитов, а также знакомиться с обильной исторической информацией касательно жизни и быта Европы XIII века. Среди положительно характеризующих игру черт, о которых ее создатели сочли нужным сообщить, следует упомянуть, что сценарий сочинил знаменитый писатель Паоло Коэло, 3D-персонажей и ландшафты рисовал не менее известный художник Мебиус, а играть в Pilgrim будет "исключительно просто".





Игра выйдет в свет в ноябре этого года, так что чадолюбивые родители вполне успеют положить ее под елку своему подвинувшемуся на компьютерных играх ребенку. Так и представляю веселую картинку: солнечное рождественское утро, чадо копается в подарках, вынимает коробку с чем-то завлекательно-средневековым, несется к компьютеру, а через пять минут дом потрясает душераздирающий вопль "Обманули!". Зато все очень подарочно, прилично и образовательно...

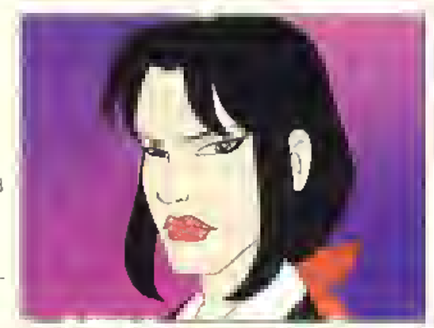
Дочка Калиостро: яблочко от яблони....

Манускрипт прямо противоположного свойства разыскивает героиня квеста **Blood and Lace** (итальянская фирма Sacis) графиня Барбара Калиостро (!).





"Экспертша" в области черной магии и алхимии бродит по Парижу XVIII века в поисках книги, способной довести ее таланты до совершенства. За той же инкунабулой охотится и некий Кардинал, подсылающий к героине своих подручных вампиров. Кроме католических священников, вам придется сражаться с маркизом-(де)-садистом (!), монстрами-мутантами, а также разгадывать интриги французского двора. В общем, как справедливо сказано в рекламных материалах фирмы, "сюжет игры не менее захватывающий и пугающий, чем в каком-нибудь голливудском фильме".



В игре будет много элементов действия в реальном времени и аркадных вставок. Персонажи Blood and Lace сделаны в старой доброй "плоской" анимации, которая — по крайней мере в демонстрашке, что крутилась на выставке, — смотрелась живо и весело. Но второй план — неизбежная дань времени — будет выполнен в 3D. Как все это будет в итоге сочетаться, мы, похоже, узнаем еще не скоро.

Cryo и гробокопательство

Наш старый друг — французская фирма Cryo наловчилась печь квесты ну просто как блинчики. Не успел выйти Atlantis, а на очереди уже следующий проект — **Egypt 1156 B.C.** Опять исторический симулятор, и, как и в случае с "Версалем", сделанный под строгим контролем специалистов Лувра. На этот раз наш герой живет в Карнаке в 29-й год правления фараона Рамсеса Третьего — примерно три тысячи лет назад.

Герой — личность простая и при дворе малозаметная (снова "Версаль"!). Зато задача у нас, как всегда, по плечу только гиганту мысли. Нашего отца — правительственного писца — обвинили в организации ограбления королевской гробницы, и у нас есть всего три дня, чтобы представить фараону доказательства его невиновности. В случае неудачи — казнь родителя, разрушение фамильного склепа, позор и забвение.

Особо напрягаться, разбираясь в перипетиях египетской придворной жизни, вовсе необязательно: помимо игры в Egypt 1156 B.C. предусмотрен режим "брожения", а также обильные иллюстрированные комментарии по поводу древнеегипетской истории и культуры. Будет ли эта игра по-настоящему захватывающей и интересной, пока сказать нельзя, но мрачные интерьеры гробницы фараона, которые демонстрировались на ECTS, впечатление, несомненно, производят.

Материалы рубрики подготовлены

Квесты: что? где? когда?

Глядя на почти пересохший к осени квестовый ручеек, приятно помечтать об обильных рождественских снегопадах, которые, как ожидается, не просто наполнят его до краев, но, вполне вероятно, вызовут просто-таки квестовое наводнение на страницах нашего журнала. Однако увидим ли мы в мутных водах великой квестовой реки те игры, появления которых многие с нетерпением ждали почти год?

Итак, маленький и очень избирательный список того, что нам удастся или, напротив, по разным причинам уже не удастся увидеть в этом году (в порядке предполагаемого выхода).

Broken Sword 2 (Virgin) — игра практически готова. Когда вы будете читать эти строки, мы уже будем держать ее в руках. Официальная дата начала продаж в Европе — первые числа октября.

Myst 2: Riven (Broderbund) — выход игры планировался на 1 сентября, 7 сентября фирма заявила, что "игра почти готова", 15-го — что игра закончена. Успеет ли Riven выйти в сентябре — мы пока не знаем (номер уходит в печать 28 числа). Но в октябре мы ее точно получим.

Zork Grand Inquisitor (Activision) — октябрь 1997 — пока идет по расписанию.

Of Light & Darkness (Interplay) — игра отодвинулась на ноябрь. Грозный признак: на стенде Interplay на ECTS, как и в ее рекламных материалах, игры замечено не было. Менеджер на стенде, похоже, об игре вообще ничего не слышала, тем не менее оправдалась тем, что у фирмы не хватает места демонстрировать все, что она издает.

Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island от LucasArts — выйдет только в ноябре.

Armed and Delirious (Dementia) от Telstar обещана "этой осенью".

Blade Runner (Virgin) — выпуск назначен на этот ноябрь, но (по мнению знающих людей) игра вряд ли выйдет и в декабре. Разумнее ждать ее появления ближе к весне 1998 года.

WarCraft Adventure от Blizzard, обещанная на осень 1997-го, переехала, согласно официальному расписанию CUC, на 13 февраля 1998 года (по крайней мере для Европы, к которой мы некоторым образом принадлежим).

Black Dahlia (Take 2) — кроме слов "зима'97" о дате выпуска ничего неизвестно.

Journeyman Project 3 от Broderbund — дата выпуска этого долгостроя — декабрь 1997-го.

King's Quest 8: The Mask of Eternity (Sierra) — предыдущая дата выпуска — конец 1997 года — с самого начала выглядела абсолютно нереально; скорее всего, мы увидим игру не раньше лета 1998 года (как это, собственно, и планировалось "Сьеррой" год назад).

Overseer: A Tex Murphy Adventure от Access — выйдет в конце этого — начале следующего года. Выход игры, видимо, тормозится проблемами с DVD-форматами. Overseer — одна из первых игр, специально "заточенных" под DVD-диски.

Trespasser: The Lost World от DreamWorks не выйдет в ноябре 1997 года. Выпуск перенесен на весну 1998-го.

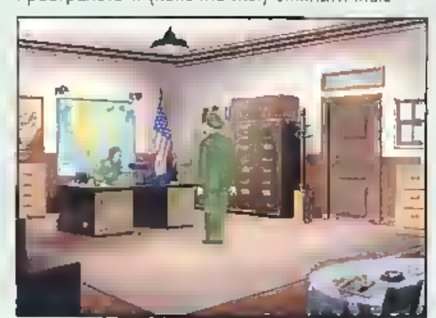
Дас ист фантастиш!

Jack Orlando

Наталия Дубровская

[illegible] Jack Orlando [illegible]

Умельцы из TopWare постарались вложить в свою игру все, что они усвоили из Broken Sword. Тщательно прорисованные задние планы, реалистичные "характерные" фигуры персонажей, возможности нелинейного обследования довольно больших пространств и (конечно же!) симпатичные курсоры в виде "живых" ладошек (правда, поступательное движение изображено стрелкой). Да и заверченный детективный сюжет "Джека" — под стать приключениям Джорджа Стоббарта: в Нью-Йорке 30-х годов отставной сыщик-алкоголик пытается раскрыть убийство, в котором полиция обвиняет его самого.



Конечно, графики такого качества, как в оригинале, создатели обеспечить не смогли, но, в принципе, подражательство — не самый страшный грех, а иные ученики, как известно, превосходят своих учителей (хотя бы по некоторым показателям). Но мы вам еще не все рассказали!

Ja, Ja, of course!

Теперь о том, почему Orlando — всего лишь клон, и более ничего. Игра лишена легкой, но очень реалистичной атмосферы, которая составляла половину очарования оригинала, настолько, что я с трудом заставляла себя поверить, что действие происходит в Америке. Нью-Йорк от фирмы TopWare если и похож на реальный город, то только на маленький чистенький немецкий городок.

Нет, конечно, на пути нам периодически встречаются знаменитые нью-йоркские мусорные баки, из которых нет-нет да и вывалится какой-нибудь огрызок или шкурка от банана; повсюду натыканы пожарные гидранты, бродят очень черные негры и мальчишки — чистильщики ботинок, но эти уютные бюргерские домики с цветочками на распахивающихся окошках... Эти сухоносые старушки, высовывающиеся из-за цветочков... Хоть бы для интереса фильм какой из американской жизни посмотрели, что ли.



Уж ты бы лучше молчала...

Занудные (местами "закольцованные") диалоги, причем (тут и Broken Sword не помог!) их участники появляются по краям экрана в виде поясных портретов, да еще мертвеньких до безобразия. Учитывая, что герои и так живостью натуры не блещут — ходят вполне деревянно, хотя и "вглубь", — один диалог способен довести жизнелюбивого геймера, если он еще не спит или не нуждается в хорошей дозе транквилизатора, до обоих этих состояний разом: он либо заснет и брякнется со стула, либо впадет в истерико-депрессию и станет опасен.



А про что?

Хотя сюжет... А что сюжет? Нормальный сюжет (правда, не для такой рафинированной игры, под которую "чешет" Jack Orlando, —

Типичный нью-йоркский дворик.



поскольку он "чешет" под Broken Sword): упился, упал в подворотне, очнулся — труп! Труп, конечно, на него и повесили, и теперь вся задача — его с инспектора-пропойцы свалить.

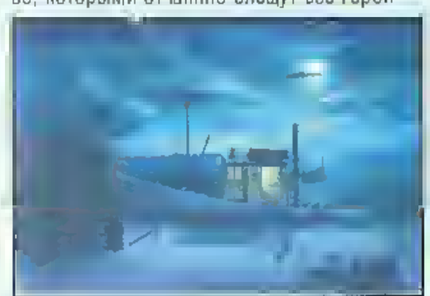
Светлые тона и ясное письмо "революционной" графики (хотя и "облегченное") плохо вяжется с общей тканью игры: жесткой эстетикой гангстерского боевика про "крутых парней" и (ну что уж поделаешь!) вульгарным сосисочным юмором, навсегда воплощенным для нас во фразе "Ja, Ja, das ist fantastisch!" и розовых подвязках.

Бери, раз дают!

У Джорджа карманы всегда были полны всякой дряни: улики, сувенирчики, просто приятная мелочевка. Джек Орландо послушно следует за своим юным прародителем: он тоже может "увидеть" практически все, что есть вокруг, и взять массу вещей. Вкус его, надо отметить, весьма экзотичен: представьте себе героя, который, проходя мимо "бьющего" через край мусорного бака, деловито засовывает в карман шкурку от банана или яблочный огрызок, а уж битой бутылке рад больше, чем профессиональный сборщик — целой.

Рюмочка шнапса на посошок

Сумеречная реальность профессионального алкоголика, помещенная в пастельные интерьеры светлой и забавной игрушки из другой жизни, плюс бюргерское благоразумие и тупое обывательское самодовольство, которыми отчаянно блещут все герои



(включая черных-черных негров и бедных-бедных чистильщиков обуви), делают атмосферу игры поистине фантастичной. Сам обнюхивающий помойки главный герой тоже пышет здоровьем и явно уверен в своей неприкосновенности — хотя и попал в переплет. Словно все шутят, и сейчас все кончится: они рассмеются грубыми немецкими голосами и пойдут трескать сардельки с кислой капустой, и Орландо не будет больше жрать виски бутылками, а просто махнет свою законную (какой сухой закон при таких рожах?!) рюмочку шнапса и пойдет домой — к фрау и маленьким киндерам, телевизор смотреть.



Мастерства не пропьешь.

Ну и что, что "демо"?

Вообще-то, как вы могли заметить, мы демоверсии не ругаем. Плохую игру выдать на "деме" за хорошую практически невозможно, зато неудачно "предъявить" в целом неплохую игрушку — запросто.

Но тут, знаете ли, случай исключительный: и "дема" большая, и игра ну такая... ну такая... скажем, "не требующая глубокого изучения"... Да, так и скажем: "демо" все-таки!





Круиз с роботами

Starship Titani

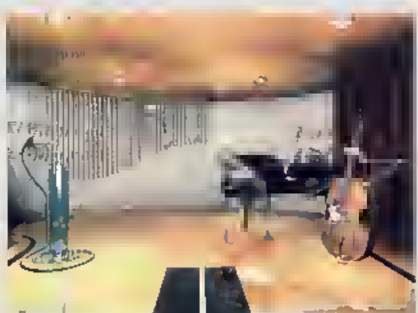
Ольга Цыкалова

[illegible] *Starship Titanic* [illegible]

Впечатления от первых 15 минут игры у нас остались довольно двойственные. Конечно, 3D-графика выглядит роскошно. Пассажирский звездолет "Титаник" предстал перед нами во всем своем великолепии, и его крушение прямо в гостиной нашего героя прошло вполне успешно. Фентибл, суровый привратник этой летающей гостиницы, выглядел под стать своему рабочему месту — на редкость внушительно, и мы уже предвкушали радости общения с инопланетным искусственным разумом, но первые же попытки завязать разговор навели нас на банальную мысль о том, что компьютерные технологии, увы, так и не достигли совершенства в интерпретации реальной человеческой речи.

Сырые разговоры

С другой стороны, вице-президент S&S Уолтер Уокер, демонстрировавший нам игрушку на здоровенном телевизоре Toshiba, к которому был подсоединен симпатичный лэптоп (ну чем не торжество технологий!), сразу предупредил, что с речью (вернее, с "разговорами" как таковыми) пока проблемы: хотя графика и пазлы и даже сами тексты уже практически готовы, самое главное, а именно система речевого взаимодействия персонажей, находится еще чуть ли не в зачаточном состоянии.



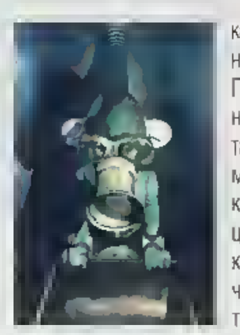
Ну что же, очень жаль, что мы не увидели самого важного, ведь именно возрождение текстового интерфейса (конечно, в расширенном и усложненном варианте) — главная изюминка "Титаника". В новой "инфокомовской" игре нам будет предоставлена возможность общаться с персонажами при помощи клавиатуры. В отличие от старых добрых времен, когда компьютер распознавал всего несколько десятков (ну, сотен...) слов и команд, мы наконец-то сможем обменяться любезностями на "нормальном английском", то есть давая волю своему красноречию в фразах произвольной длины и содержания.

Увы, в демо-версии добиться понимания с роботом-привратником нам так и не удалось. Конечно, мы не получили классического ответа "Я не знаю этого слова". Нам сказали что-то вежливо-уклончивое — робот все-таки система гибкая, — но от этого не легче.

Выяснилось, что стоит где-то нарушить определенную последовательность действий — и контакт с персонажем теряется! Это тем более обидно, что игра заявлена, как очень разветвленная, с огромным количеством вариантов прохождения. В ответ на наши недоуменные вопросы мистер Уокер сказал, что "интерфейс еще не отработан, и в окончательной версии игры все будет совсем по-другому". Интересно, когда появится эта "окончательная версия", если в начале сентября игрушка еще выглядела совсем сырой, а ее выпуск намечен на октябрь? Во всяком случае мы-то вряд ли увидим ее раньше ноября.

Обслуживание по третьему классу

В остальном же игра действительно вполне готова. Наши приключения на борту "Титаника" будут делиться на несколько этапов.



Первый из них начинается с того момента, когда мы принимаем предложение корабельного "швейцара" (в качестве компенсации за причиненный нашей гостиной ущерб) принять участие в путешествии на шикарном космическом лайнере.

Внутри "Титаника" нас ждет много неожиданностей, но самая неприятная из них — то, что нас поселили в самую паршивенькую каюту "экономического" класса, и вся ослепительная роскошь "Титаника" осталась для нас недоступной.

Так что сначала нам придется озаботиться вполне земной проблемой: как, соответствующим образом надавив на роботов-администраторов, перебраться из третьего класса в первый. Уже потом мы обнаружим поломку управляющего "Титаником" искусственного мозга и займемся поиском недостающих деталей, а в конце концов и вовсе возьмем в свои руки управление кораблем, чтобы вернуть его на Землю. Но первая проблема — получение максимально возможного в данном месте и в данное время комфорта. Выглядит очень жизненно, не правда ли?

Личный переводчик — это вещь! Электронная

В придачу к билету в космический круиз в начале игры мы получаем нечто под названием "личная электронная вещь" — помесь сумки для складирования инвентаря с ключом для открывания дверей и гидом-переводчиком. Именно при помощи этой штуки мы сможем разговаривать с многочисленными корабельными роботами. Вернее, не совсем роботами, потому что основу их психики составляют отсканированные параметры мозга живых гуманоидов, так что все железные ребята имеют индивидуальные, подчас довольно вредные характеры, но именно это и позволяет нам манипулировать ими, находя их слабые стороны в разговорах, бесчисленное количество которых мы можем вести с каждым роботом посредством "электронной вещи"...

РАДИ ТЕБЯ ОН ПОЙДЕТ ХОТЬ НА КРАЙ СВЕТА



17 трупов в высоком разрешении

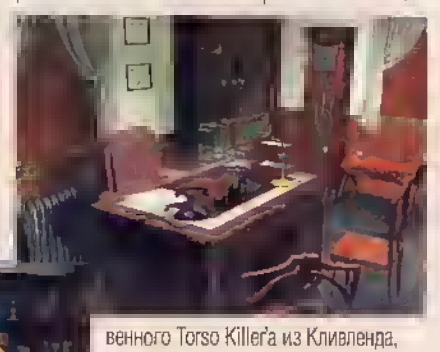
Black Dahl

Наталия Дубровская

Ка[illegible] америка[illegible] чтобы его сильно испугали! Без пары трупов в кустах и ма[illegible] под кроватью у него и телевизор не смотрится, и газета не читается, и кусок в горло не лезет. Симпатичные серийные убийцы толпами пробегают по экранам [illegible] и книжных страниц, мелькают в выпусках новостей. Видимо, [illegible] их поведения вызывает в зрителе/читателе ложное чувство свободы.

У нас, конечно, свободы хоть отбавляй, "нестандартное поведение" не особо карается, острых ощущений что грязи на улицах. Поэтому и пугать нас надо качественнее.

Именно этим — привычным, но качественным запугиванием — опять решила заняться известная своими кинематографическими наклонностями (как и любовью к маньякоэкзерсисам) американская фирма Take 2 (Ripper). **Black Dahlia** — игрушка про боль, смерть, полицейских и черную магию, про реальных мертвецов и выдуманных убийц. С истинно голливудским задором и игроманским тщанием в ней будет воспроизведена карьера самого первого из американских чикатило "нового времени" — таинст-



венного Torso Killer'a из Кливленда, штат Огайо. Кровавая цепочка приведет вас, агент Джим Пирс, из Огайо в нацистскую Германию, из Германии — в Лос-Анджелес... Только в отличие от настоящей полиции вы сумеете его поймать.

Новый труп на старом месте

Итак, 1941 год, Кливленд, вернее, его грязная, глухая окраина. Полиция шуршит листвой и щелкает фотовспышками вокруг чего-то, что нам даже не решаются показать. Семь лет назад неведомый "мясник" подкинул на этот пустырь первую жертву (точнее... некоторую ее часть). С тех пор полицейское начальство успело не раз смениться, в Европе началась война, а число трупов перевалило за дюжину. Убийца ни разу не изменил своего почерка, даже не потрудился найти новое место для своих "захоронений", но так и остался неуловим.

Самое удивительное, что все так и было — и война в Европе, и перетасовки в полицейской верхушке, и перепуганный Кливленд, и полиция на пустыре... Впрочем, на этом историзм и кончается — в игру вступаем мы. Теперь-то все пойдет, как надо!

Киноактивное интро

Take 2 совсем не изменилась. Take 2 занимается кино. Не "полноэкранным видео", и не "играми с использованием видео", и не "видеоадвенчурами", и не... Короче, как и в "Риппере", это — кино. Настоящее, профессионально поставленное и снятое, с известными актерами (назовем только одно имя: Деннис Хоппер), которые играют в полную силу, а не отсиживают свое на синем фоне. Крепкий сюжет, отлично сыгранные мизансцены, "дух времени"... За те полчаса, что мы провели на стенде фирмы (Black Dahlia — главный товар, который Take 2 постаралась "показать лицом" на ECTS), мы вполне сумели в этом убедиться.

Отменно снято. Страшноватисто, прямо скажем. Если уж люди сумели снять зауряднейшее (для нынешнего кино, я имею в виду) событие — как мальчик шел, шел да и нашел мертвое тело без головы, — так, что мы все-таки испугались (по крайней мере вздрогнули), причем обошлось без излишней детализации, — значит, это кино! Волшебная сила искусства.

Единство формы и содержания

Take 2 клянется, что все головоломки будут непосредственно связаны с сюжетом и очень логичны. Видимо, создатели так огребли за свои шалости в "Риппере", что включили во все проспекты и пресс-релизы фразу, подобной которой мы не видели нигде и никогда: "Более шестидесяти тесно связанных с сюжетом головоломок, имеющих к нему самое непосредственное отношение..." Их бы устами, да мед пить! В любом случае мы ничего по этому поводу сказать не можем. Хотя представитель фирмы, демонстрировавший нам "Черный георгин" на ECTS,



клялся и божился, что все так и есть, и бил себя пяткой в грудь, не снимая рук с мыши, реальных доказательств мы так и не увидели — увы, в выставочные материалы по игре не попало ни одной пазлы! Только кино, кино — хотя местами и "интерактивное" (походить, поговорить, в столе пошуршать).

Диалоги остались такими же напряженными и красиво сыгранными, как и в "Потрошителе", а "литературная часть", пожалуй, стала даже круче: хотя видео все еще не идеально, игры Take 2 делаются все "кинее и кинее", слияние монитора с большим экраном — все реальнее, и, похоже, именно это нам и попытались доказать. Видимо, низкие игровые материи интересовали дизайнеров Take 2 в последнюю очередь, и их можно понять: либо мореплаватель, либо плотник, трудно заниматься обеими вещами с одинаковым энтузиазмом.

Наверное, оттого "Риппер" и был такой странненький: люди просто сняли хороший фильм, а потом насовали туда пазлочек позабористей — авось "играбельность" от этого повысится!

Впрочем, интерьеры действительно стали лучше (и живее, и играбельней) — раз в восемь. Если пазлы "ожили" в той же степени... Эй, ребята, я хочу играть в эту игру! Стать парнишкой по имени Джим Пирс, работать агентом, найти того, кто замучил и убил Черного георгина...



Наталия Дубровская

Шаткое равновесие

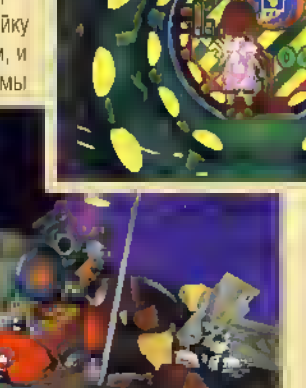
У всякого человека есть прошлое, и в этом прошлом обязательно лежит пара-тройка вещей приятных, но бесполезных: любой ветеран знает, как экономить патроны, а всякий бывший отличник умеет извлекать квадратный корень.
У закаленного квестера тоже есть такая копилка светлых воспоминаний, и пять шансов против четырех, что кроме какого-нибудь мохнатого King's Quest за энным номером в ней лежит игрушка Simon the Sorcerer (I или II) от Adventure Soft.

...Нет, должно быть, я с самого начала взяла неверный тон — во всяком случае сравнение явно никуда не годится. Вряд ли многих, кто там побывал, тянет на войну (даже если они вернулись оттуда вполне удачно), и мне трудно представить домохозяйку-медалистку, тоскующую по квадратным корням. Зато вообразить квестера, которому частенько хочется тряхнуть стариной и вернуться в простенький и добрый (как чудится теперь) мир старой игрушки, ничего не стоит. Да и воображать не надо — достаточно покрутить головой или посмотреть в зеркало.

Ну вот и вернемся, да еще с каким размахом: **Feeble Files** (разработчик/издатель — Adventure Soft) — четыре CD, очень старый и очень добрый интерфейс "point-and-click", никакого разврата вроде реального времени, аркадных элементов или психологических изысков. Отдыхай — не хочу!

Добрый и старый...

Трудно представить себе игрушку более старомодную, чем Feeble Files. Прежде всего потрясает ее неторопливость — авторы явно совершенно не намерены хватать тебя за уши и страшным голосом орать: "Сиди и смотри!" (как делают сейчас практически все игры, относящиеся к себе с минимальным почтением). Обязательные для современной игрушки условия — "напряжение", "захват внимания" — и как там они это еще называют, — здесь даже не ночевали. Полное равнодушие к тому, что у нас запросто может возникнуть желание попить чайку или вовсе отлучиться по делам, и святая уверенность в том, что мы



Фиббл наконец-то почувствовал себя крутым!

после этого обязательно вернемся, сначала даже слегка подавляет. Возникает подозрение, что они слишком уж уверены в нашей любви и вовсе не заботятся о том, чтобы нас удержать!

Да и сюжет — сплошное безобразие! Космическая антиутопия с добрым и бестолковым главным героем и борьбой за свободу: повстанцы в лице военизированных дев с чрезмерно развитыми в битвах на незримом фронте формами, седовласых и безнадежно мудрых старцев и "хороших" роботов; блюстители Порядка с землистыми лицами; четыре космических расы с явным преобладанием зеленого... "Бедная Лиза" от современной культуры! Организованные по принципу "Выбери одну глупость из трех", практически не поддающиеся



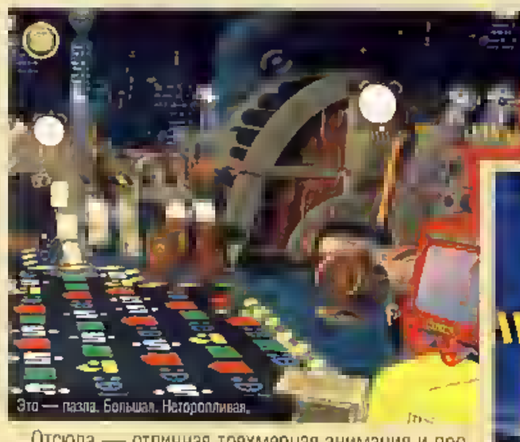
Фашистская действительность: направо пойдешь — директиву нарушишь, налево пойдешь — на свалку попадешь...



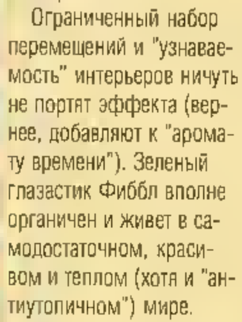
прерыванию диалоги бесконечной длины и не слишком большой содержательности (хотя и вполне милые) добавляют "аромата времени" так, что он начинает просто бить через край!

...на новом этапе

Только не забывайте, что Simon the Sorcerer (и первый, и второй) был для своего времени игрушкой вполне высокотехнологичной. Разработчики Adventure Soft просто не хотят поступаться принципами, а против технического прогресса они ничего не имеют.


Это — пазла. Большая. Неторопливая.

Отсюда — отличная трехмерная анимация и просто великолепная графика. Вступительный мультик (тот самый, где все начинается: зеленый бродяга Фиббл, повадившийся бороздить земную орбиту, налетает на спутник связи, разбивает казенный космический комбайн и попадает в большие неприятности) — откровенный шедевр. Его можно смело крутить по телевизору, и публика будет в восторге.



Ограниченный набор перемещений и "узнаваемость" интерьеров ничуть не портят эффекта (вернее, добавляют к "аромату времени"). Зеленый глазастик Фиббл вполне органичен и живет в самодостаточном, красивом и теплом (хотя и "антиутопичном") мире.

Ну и что с того, что дверь находится в центре экрана, я щелкаю в левом углу, и Фиббл нагло устремляется на выход? Во-первых, это происходит только в том случае, если этот угол — тупик, во-вторых, это "всегда так было", и если вы покопаетесь в памяти, то поймете, что когда-то это казалось вам вполне естественным.





Что с того, что действия нашего героя совершенно непредсказуемы (хотя и полностью "управляемы") и в корне лишены логики? Ерунда! Так веселее! Зато до чего же смешно, когда наш свободолюбивый и застенчивый герой вдруг берет да и закладывает ближайшему опричнику безобидного пилота, и тот быстро разносит несчастному голову выстрелом из похожего на "шмайсер" антиутопического пистолета! И все это — ради того, чтобы получить в наследство от покойного крошечную справочку! Ну чем не потеха — старая добрая потеха из тех времен, когда мы извлекали квадратные корни!

Короче говоря...

Вы меня поняли. Если решили поиграть — я вам гарантирую здоровый отдых методом погружения в счастливое прошлое, которое (в игровом мире — случай уникальный!) радует глаз и не оскорбляет разум. Если решили не играть... Что ж, я вас понимаю! Я тоже согласна, что нервы в игре зачем-то, да нужны. Тем более что вы явно понятия не имеете, как извлекать квадратные корни...



Feeble Files

Разработчик
Adventure Soft
•
Издатель
Adventure Soft
•
Рейтинги
Графика 88%
Звук 70%
Сюжет 60%
Интересность

74%

Системные требования
Pentium, 16 Мбайт RAM, 35 Мбайт на HDD, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95

Планета украденных детей

Г.Иванович

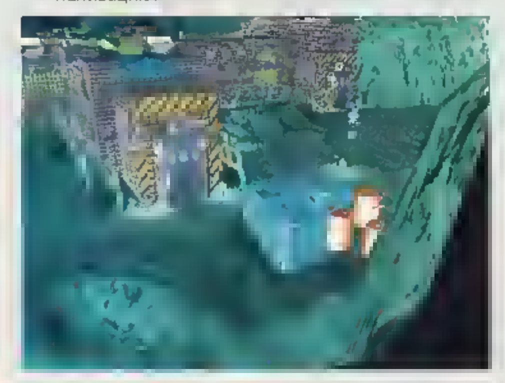
Солюшен к игре Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey

Окончание. Начало в #8'97.

Блюдо из жемчуга

Итак, жемчужину нашли, теперь ее нужно сварить. Смотрим по карте, где нас дожидается ездовой дракончик, летим домой, и прямиком — в шатер мага. Без дополнительных ухищрений вроде махания руками и произнесения латинских слов бросаем жемчужину в котел, и — ура! — вот оно, выстраданное — Lightning Spell. Рычагом открываем решетку, лезем в канализацию, там заскакиваем на мостик и с разбегу прыгаем на пирамиду с эмблемой доллара (вернее, богини Sendell), далее вниз к желтой кнопке, у которой наш прозорливый герой важно произносит: "Похоже на замочную скважину!".

Кстати, попасть сюда можно и более "квестовым" способом. В ресторане ставим на музыкальном автомате мелодию номер два (LBA Theme), все пускаются в пляс, а коварный Твинсен прокрадывается за стойку бара и ворует ключ от подвала. Ха! Не за халявной выпивкой идет он туда, а только чтобы провалиться в канализацию!



Да, кстати, а не забыли ли вы без лишнего напоминания отдать Gallic Acid соседу в обмен на ключ-пирамиду? Нет? Уф, слава богу. Итак, вставляем ключ и — voi la! — открывается дверь в секретную камеру. Встаем около хрустального шара, кастуем (проклятое РПГшное прошлое! Хочется добавить: минимум третьего уровня) Lightning Spell, забираем Sendell's Ball и (какой приятный сюрприз!) получаем upgrade нашего волшебного мячика. Обратите внимание, что использовать Lightning Spell можно, только если маны (синяя полоска) у Твинсена под завязку.

Опять седлаем нашего дракончика — и в путь-дорогу (зря, что ли, его лечили, пусть пашет!) — на Desert Island. Не забудьте поцеловать жену на прощанье — увидитесь не скоро.

Desert Island

Прилетели. По всем наводкам (например от мага в школе) эта пресловутая база находится под храмом Бу. Туда-то и отправляем Твинсена клавишами со стрелками (пешком или на машине в зависимости от энтузиазма).

Гм-м — охрана. Что ж! Валим всех (привет Мотологу!), и вперед — в подземелье. Храм, кстати, неплохо сохранился со времен первого LBA, расположение комнат то же, только рельсы проложили. По ним и поедем на вагонетке, весьма удачно оставленной без присмотра. По пути мячиком или плевками из трубочки нужно передвинуть несколько стрелок, чтобы приехать, куда нужно, а именно к коробочке с ключом на возвышении между двух огнедышащих обезьян. Поняли, зачем вагонетка нужна? Только с нее можно допрыгнуть до ключа! Для верности, чтобы не быть сброшенным в момент сгибания ног перед прыжком, защититесь заклинанием, огненные шары против него бессильны. Хватаем ключ — и на базу!

Из дверей сразу бежим направо и вниз. Прямо делать нечего, там только лодочка до гостиницы Hacienda. Добегаем до двух спящих... э-э-э.,, персонажей, скажем так.

Будим и забиваем обоих, берем ключ со столика рядом и бежим через ворота к летающей тарелке. Не забудьте только прочитать пароль, беззаботно оставленный на столе (встать рядом с серым кружком на столе слева и нажать "W"). Вот он, транслятор, захваченный в тюрьме на Зеелих, и пригодился!

За дверью еще двое — придется разобраться! В корабль можно пока не заходить, все равно эти гады ключ зажигания где-нибудь спрятали! Вверх на лифте и на нашем летательном аппарате от "Карлсон и Со", потом через электрический поп (без спелла не прорваться!) в комнатку, где и находим нужный нам в данный момент предмет (что делать со стражником, вы уже знаете). Лифт между прочим не поедет, пока пароль не прочитаете.

Все. Прощай, Твинсан, помни о нас!

А на Луне, на Луне-е!

Гм-м, отвлекся. Итак, на Луне нужно правильно назвать пароль, после этого откроется отсек со скафандром — наденем и немножко поиграем в Earth Siege. Роботов пока стрелять нет нужды — они нас не трогают. Вместо этого бежим в единственную открытую дверь (сразу направо и под Ромб).

Выдержав жестокую схватку с врагами, переключите все рубильники на "зеленый". Не забудьте посмотреть на карту базы и срисовать ее на Magic Slate — для удобства.

Теперь перед Твинсеном открыты все двери! Куда идти — дело вкуса, но быстрее всего получится, если воспользоваться дверью с треугольником. Бежим, бежим, никуда не сворачивая и отстреливаясь по дороге. Уперлись! Слева есть рычаг, открывающий дверь камеры, где томится наш друг Баладино. Поворачиваем его (рычаг), падаем в слоновьи объятия и держим путь дальше: направо и наверх.

Враги сожгли родную хату-2

Бог ты мой, что за урод! Да он не один! Неужели и тут засада?! Уф, нет, но от этого не легче. Чтобы наш Твинсен опять ходил в аптеку, да тучи разводил руками ради этого мерзкого мирка! Налетели, магов, детей похитили — мало им этого!

Есть, оказывается, на этой самой изумрудной Луне реактор, контролируемый лично Императором с острова со зловещим названием СХ (планета Зеелих). И запускает этот реактор Луну прямо на планету Твинсан! А науськивает Императора на это самое дело... ох, закрадывается в душу одно подозрение... но позже, позже, пока обзовем его Темным Монахом. И древние предания тут завязаны, и бунт из глу-

бин народных масс! Ладно, некогда с этим разбираться, диспозиция ясна, нужно найти и обезвредить этот самый ЦУП (или как там его) на острове СХ.

Зеелих

Первым делом вырываемся из плена. Бежим, как и полагается в таких случаях, по направлению к букве "X" (см. план базы).

Брат, ты что падаешь, брат огурец?! Убили! Убили друга! Ну и фиг с ним, и так было понятно, что и логово революционеров этих придется самим искать, и отмазку, чтоб поверили, придумывать. Все же три года игрушка писалась. Такого можно наворотить!

Так. Дверь заклинило. Ничего, мчимся по ступенькам наверх, там "оки за око, зубы за зуб". Всем смерть, нам рычаг и свободу.

Да, а Баладино-то наш тоже не Нил Армстронг! Мало Твинсену забот, так еще технику напарничек угробил, и бензин кончился. Теперь Gasogem (местный брэнд дизтоплива) искать надо. Пока не найдете, слоник по мобильному будет жужжать каждые полчаса: принеси, да принеси!

Немножко попрыгаем по скалам (внимание, Несси! Она же Monster from the Gas, периодически выглядывающий из этого самого газа). Нужно попасть к очередному собачатнику. Оттуда — не прямо, как в наш первый визит на Отрингал, а налево, к подъемникам, в центр города.

Прямиком к заправке. Разумеется, бензина нет! По крайней мере теперь ясно, где его брать — на фробосском НПЗ, самовывозом. Как знакомо!

Что это за трибуна такая, на ней какой-то муэдзин вещает? Есть, оказывается, и остров Celebration на этой мрачной планете! Все туда ломятся, хотят посмотреть явление Темного Монаха народу. Фрагменты ключа упоминают. Запишем. Запомним. Разберемся потом.

Казино? Никак нельзя пропускать! Тем более, автоматы там халявные, не жадные. Главное, играть на одном и том же, он в награду за преданность будет периодически отстегивать. Накопите 80 зилтосов, выйдите из казино и идите играть опять — до тех пор, пока в кармане не будет звенеть 130-140 зилтосов, пригодятся. Охоту за джек-потом пока оставим, не до того. В продолжение финансовых операций можно приобрести в магазине сувениров проигрыватель всех предыдущих анимационных вставок и там же продать, если не жалко, некоторые вещи с родной планеты. Продавайте все, что попросят, ничего из этого больше не понадобится.

Где обычно добывается любая информация? Конечно, в баре на пристани! Бежим туда. Спрашиваем всех подряд. Да... Островок-то СХ не так уж и прост! Никто там не был, страшно там, говорят. Есть, конечно, парнишка один, на острове Celebration сувенирами торгует, может, он сумеет помочь? А диссиденты наши, по мнению большинства завсегдатаев, сволочи, народ праздника лишить хотят, против отца-императора и спасителя нашего Темного Монаха козни строят! На то они, завсегдатаи, и пьянь безыдейная!

Все понятно с этой планетой. Зажирели. Только пить-есть, да певичек на сцене освистывать. Плевать им, что Твинсан на краю гибели!

Выползаем из духоты бара, идем на пирс. Седой капитан оказался просто душкой! Не бесплатно, разумеется. Суем ему кровные 100 зилтосов и летим на остров Celebration.

Celebration

Эй, мужички, вы чегой-то штыками да пулями? Ведь так хорошо было! Не беда, не привыкать! Отбиваемся и бежим наверх. Парень с лотком и перебинтованной головой (последствия путешествия на СХ, надо полагать) направляет нас к некоему Майку, лидеру андерграунда — подпольщику, короче. Тусуется этот Майк в баре на Отрингале. Уже теплее. Прежде чем улетать с острова, заглянем в храм. Почитаем, из-за чего шум вокруг этого монаха. Ну что же, этого можно было ожидать: появился с небес, обещает рай на планете. Полюбуемся на представителей всех четырех рас, населяющих планету Зеелих.

Обратно на пристань и на остров Фробос, за бензином.

Бензиновый остров

Что это они все тут копаются? Фрагмент ключа ищут. Правда, пока не очень понятно, зачем он Твинсену, но раз уж мы здесь, поищем тоже. Самое первое здание — магазин. Купим главный инструмент старателя — кирку. В детском саду (первое здание направо на главной улице) парнишка жалуется на механического филина, укравшего какой-то ключ. Вот он, этот филин, ходит себе спокойно, ничего не боится. Походим и мы с ним. И придем прямо в его норку (или гнездышко, птичка все-таки). Берем ключ.

В домике рядом с гнездом живет брат безвременно ушедшего бургомистра, унесшего с собой тайну местонахождения фрагмента. Открываем ключом сейф на стене, берем и, соответственно, читаем предсмертные записки бургомистра. Что это за естественный зонтик? На крупном плане острова ("Tab" и пробельная клавиша) находим пальмочку слева, за скалами. От нее 6 шагов к магазину, бегом к небольшому травяному пятнышку — и беремся за кирку. Если сразу не получится, попробуйте несколько раз. Он там, честное слово, там, ищите! Есть фрагмент? Нет? Счастливо копаться дальше, олухи! (И ведь будут копаться до конца игры и жаловаться на филина и жизнь в целом!)



Кто ищет, тот всегда найдет.

Теперь то, зачем мы сюда прилетели. Около ограды НПЗ есть пара торчащих из земли труб. Прыгаем на нижнюю, а с нее через забор в том месте, где он немного вогнут. Огибаем здание, игнорируя охранника, заходим в дверь.



Наверное, над забором поработал Баладино.

Далее следует чистая аркада:

1. Поворачиваем оба колеса слева и справа, это на время отключает оба газовых фонтана. Быстро прыгаем по фонтанам, соскакиваем на пол, бежим налево (относительно направления движения Твинсена), перепрыгиваем через еще один гейзер, берем ключ и бежим в дверь.

2. Поворачиваем колесо слева, это отключит верхний гейзер, перепрыгиваем через нижний и бежим к лифту. Едем вверх, разбираемся с охранником, чтобы не мешал, и прыгаем с разбегу на приподнятую платформу с двумя газовыми бассейнами (осторожно, не свалитесь!). Далее в правый нижний угол экрана и, рассчитывая время, пробегаем через два гейзера, запрыгиваем по трем ступенькам к ключу... Берем его, прыгаем через трубу — вверх, к двери.

3. Убиваем очередного охранника, забираем ключ. Если он вытолкнет Твинсена обратно в дверь, и она захлопнется, уровень придется проходить снова! Поворачиваем колесо, отключающее гейзер посередине. Далее кастуем защитное заклинание (можно, конечно, и без него, но ведь можно и спать стоя), быстренько пробегаем три гейзера и переезжаем на платформе к двери.

4. Слева у входа есть секретная ниша с маной. Поворачиваем оба колеса, запрыгиваем на гей-

зер слева. Мячиком убиваем огурца-кинолога и мячиком же забираем ключ. Спрыгиваем вниз, забегаем в собачатник, убеждаем охранника отдать ключ (не впервой!). Теперь переключаемся в режим Discreel, прокрадываемся мимо гейзера, отключаем его колесом вверху. Заходим в дверь рядом с колесом и — ура! — видим канистру с Gasogem! Берем ключ рядом с выходом из комнаты, бежим вниз и делаем ноги в дверь прямо. Выйдя на волю, спрыгиваем вправо, по бочкам в углу — и через забор. Ух, все! Больше на этот НПЗ ни ногой!

На Отрингал!

Теперь на пристань, пнув по дороге собаку и филина — для разрядки. Нет, собаку не надо. Это я погорячился! Летим на Отрингал.

На пирсе перепрыгиваем через ограждение, потом на первый остров, перелетаем на второй, выбрав удобное место для посадки, и небрежно так отдаем Gasogem Баладино. Ну вот, совсем другое дело! Можем летать теперь почти как Дюк! Таким же образом возвращаемся на пирс и бежим в бар искать этого самого Рика.

А чего его искать, ясное дело, что он там, за дверью. Но ее такой "шкаф" охраняет! Если вы поклонник City of Angels, вперед, расправьтесь с ним всеми доступными способами и хватайте ключ, пока второй гард не прибежал. Мне же понравился другой вариант. Забегаем на сцену и вправо, за кулисы.



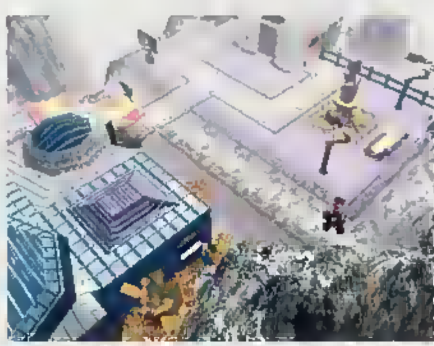
Только сегодня! На сцене Твинсен!

Правее есть три рычага. Поворачиваем их в нужной последовательности (по-моему, 2-1-3 слева направо), чтобы полностью открылась решетка в правом верхнем углу. Теперь двигаем колонны. Высокую прямо под решетку, а низкую где-нибудь на полпути между высокой и платформой с рычагами. Теперь с платформы прыгаем по колоннам и залазим в решетку. И никакой крови. Ее и так еще много пролить придется!

Чем порадуешь, Рик? Ах, того, кто нам нужен, зовут Джонни Рокет? А где он? Ну да, там, где и положено находиться настоящему лидеру борьбы за освобождение трудящихся масс — в Президент... пардон, Империал-отеле. Туда и направимся.

Отель "Империал"

Выходим из бара, и по дорожке наверх. Обстановочка-то в городе накалилась! Везде портреты Твинсена развешаны, полицейские стреляют без предупреждения. Оставим их причуды без внимания, есть дела поважнее! Забегаем наверх и на нашем новом супер-прото-паке перелетаем через ручей. Бежим по тропинке, уворачиваясь от пулеметного обстрела. Заходим в отель. Это самое первое здание справа. Портье, разумеется, Твинсена не пускает. Жалко мальчонку, не понимает он еще — если запинать его ногами, то путь свободен. Лучше просто выйти из отеля, обежать его справа и залезть в открытое окно.



Окно, спасшее одну молодую жизнь.

Успокойтесь, женщина! Вы не в моем вкусе. Я уже ухожу!

В холле интересуемся у старушки с собачкой, где находится некий Джонни. Вот он, наш революционер, — педикюр делает. Конспирация что надо! Здороваемся, представляемся. Джонни в панике. Идем в его номер, там он даст нам Кольцо диссидентов. Кстати, зря он так маскируется. В соседнем-то номере уже все как полагается — и жучки, и магнитофон, и шпики. Быстрее отсюда, пока за компанию не замели!

Из отеля бежим направо, мимо солдат, в дверь (любую из двух) и прыгаем вниз. Лифты только на подъем не работают. Вниз — пожалуйста, шахта пустая (если костей не жалко).

В тесном революционном кругу

Теперь нужно перебраться через хорошо простреливаемый мостик и добежать до сувенирного магазина. Владелец — наш человек! Показываем ему Кольцо диссидентов. Заходим в открывшийся в книжном шкафу проход и попадаем на сходку заговорщиков. Поговорим со всеми четырьмя (по одному от каждой расы). Ситуация начинает проясняться! Для простых смертных на остров CX существует только одна дорога — через секретный тоннель, ведущий туда от деревни Mosqubees, куда, в свою очередь, можно попасть через остров Wannies, откуда на НПЗ из подгазового мира доставляются алмазы. С благодарностью принимаем пистолет, заряжаемый кристаллами с острова Celebration.

Выходим из магазина и отправляемся на пристань. Путь наш лежит на остров Celebration, за патронами.

На Celebration опять поднимаемся наверх и бежим по тропинке налево вокруг лавы. Здесь желательно почаще сохраняться. По плывущим камням перепрыгиваем два потока лавы, затем третий, карабкаемся по лестнице наверх. Рекомендую здесь опять защититься заклинанием.



Патроны — под стрелкой.

Теперь пролетаем через озеро газа мимо монстра и приземляемся у кристаллов. Достаем кирку, откалываем кусочек и заряжаем пистолет. Самый легкий путь назад — на том же прото-паке. Летим обратно через газ, потом вниз и вокруг острова — на пристань. Нас ждет остров Фробос.

Фробосские страсти

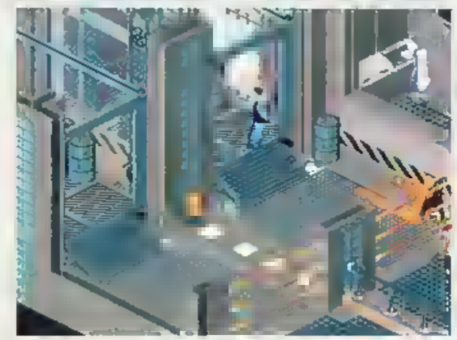
Теперь знакомым путем через забор, но дальше бежим в здание налево. Вы увидите две закрытые двери, разделенные газом, и четыре выключателя на задней стене, которые раньше Твинсен никак не мог достать. Сейчас у нас есть пистолет! Убираем обоих солдат и выстрелами переключаем выключатели, пока не откроются обе двери (положение выключателей вверх-вниз-вверх-вниз). Выбегаем наружу и налево — к дирижаблю.

Прилетаем к лифту и с приятным удивлением узнаем, что Император уже "заказал" Твинсена. Киллер-горилла любит поговорить, и в этом его ошибка. Во время монолога собираемся с силами, кастуем Protection и расправляемся с гориллой (лучше всего — пистолетом).

Теперь, если есть желание, можно побродить по платформе, насобирать здоровья и маны из бочек и ящиков, а если нет — поехали в Undergas. Виды из этого лифта просто изумительные! Твинсен, правда, другого мнения, но нам-то что! Мы по другую, безопасную сторону экрана.

Защитные поля, преграждающие дальнейший путь, отключаются рубильниками на сте-

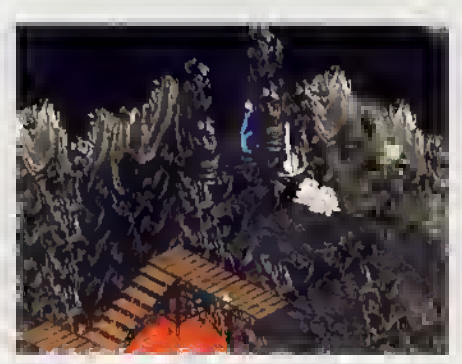
не около инженера. Последовательность действий такова: встаньте у входа в правый лифт на наклонной плоскости и бросайте мячиком в стену, пока не отключится ближайшее к Твинсену поле (управляемое тем не менее дальним выключателем). Нужный выключатель не видно, так что целиться придется "по вдохновению". Отключать дальнее поле не имеет смысла, поскольку инженер его опять включит, прежде чем Твинсен успеет проскочить через проход. Солдат лучше всего обежать по краю платформы, так как времени воевать с ними нет — затаившийся танк поломает Твинсену весь кайф от битвы. У здания на другом конце платформы поворачиваем налево, потом направо, пробегаем мимо входа в офис Building Company и ныряем направо, в алмазную шахту.



Правильная позиция при стрельбе — половина успеха.

В шахте необходимо сделать три вещи: насобирать как можно больше алмазов (всего за игру понадобится 16 штук), найти второй фрагмент ключа и Fire Glove. Рекомендуемая последовательность действий такова: запрыгнуть в тележку, переключиться в Discreet и переехать через лавопад; там поболтать с рабочими и найти три алмаза. Можно также залезть в кран и взять Clover Box. Затем полетать по островкам, "подкрепиться" здоровьем, маной и алмазами. В этой пещере есть три хорошо скрытых входа в другую пещеру. Лучше всего воспользоваться тем, который выше всех (см. скриншот).





Дорога к храму Темного Монаха.

Оттуда идем дальше между двумя шахтерами и, разбежавшись по мостику, прыгаем к дверям, охраняемым братом-близнецом вышибалы из бара. Тут уже ничего не поделаешь, придется драться! По моему мнению, самый эффективный вариант — подбежать вплотную и бить ногами без перерыва, не давая опомниться. Двух-трех ударов этой мутировавшей крысы хватит, чтобы вышибить дух из Твинсена — не зевай!

Заходим в дверь и подбираем фрагмент. От кротов с кирками лучше убежать, а амбала, загораживающего выход, придется тюкнуть, желательно побыстрее. Выйдя из двери, летим прямо вниз — к левому верхнему углу экрана. Там находим Fire Glove, кучу бонусов и целую жизнь (вот это подарочек!).

Теперь обратно вдоль стены — и на выход. Путь к нему осложнен не только солдатами и огненными мухами, но и враждебно настроенными (смею предположить, что из-за фрагмента) шахтерами. Думаю, нет нужды напоминать: сохраняйтесь почаще, особенно перед перелетом над лавой между островками! Кстати, если вам кажется, что алмазов хорошо бы набрать побольше (мало ли, вдруг понадобятся), то, выйдя из шахты, возвращайтесь и собирайте снова.

Лодочник-меломан

Выбравшись на улицу, сразу бегите направо, уворачиваясь, где можно, от солдат (experience pointos за драки здесь в любом случае не дают). Затем — по узкой горной тропинке. Заворачиваем во второй поворот направо — и прямым ходом в деревню Wannies. Интересуемся у прогуливающегося неприкаянного меланхолика, как попасть к Mosqubees (давайте будем называть их пчелокомарами. Интересно только, они полезные, как пчелы, и маленькие, как комары, или наоборот?). Он отвечает, что туда возит лодочник с пристани, но как его вызвать, знает только шибко грамотный монах в Часовне Темного Монаха. Бегающий рядом парнишка с сачком по секрету сообщает, что он украл за личные обиды ключ от этой часовни и отдал его старику. Между прочим, если хотите подправить здоровье, прыгните в лужу и поцелуйте жабу. Она отрыгнет (прошу прощения за натурализм) большое сердце. И откуда во Франции знают русские сказки?!

Бежим в пещеру. Находим старика. Да он проголодался — просит пирожок с мухами! Будет сделано. Поворачиваем налево, прыгаем вниз, еще влево и попадаем как раз на обед к дружной и гостеприимной шахтерской семье. Бр-р, за границей — и такое питание!..

Будем вежливыми гостями. Садимся за стол по левую руку от хозяина и едим. Да... Как ни крепился мужественный Твинсен, все же поплохело ему от непривычной пищи! Оклемавшись, отдаем пирожок старику в обмен на ключ и бежим в часовню. Мой совет: не торопитесь, сейчас эту муху шарик собьет, и появится листочек-жизнь. Мчимся по ступенькам, затем по лестнице. Монах-фанатик сперва будет запугивать Твинсена геенной огненной, но в конце концов разговорится: только его служанка знает, как приманить лодочника! Из часовни бежим, минуя старика, мимо лестницы и налево. Говорим с женщиной-метельщицей.



Я зову тебя, Лодочник!

Лодочник-то, оказывается, меломан! Нужно просто прийти на пристань и во все горло спеть его любимую песенку (нет, не ту, не из репертуара профессора Лебединского!).

На пристань можно попасть, повернув направо под фонарем, охраняемым солдатом, — там есть симпатичная беседка. В беседке поем песню (она теперь появилась (!) у Твинсена в инвентаре) — и под аплодисменты грома и молнии приплывет местный Харон (ну уж больно похож!). Катает он, естественно, не за так, а за четыре алмаза. Торг здесь не уместен, платим и плывем на остров Пчелокомаров.

Десант к королеве

На острове пристаем к пасущемуся насекомому, и оно несет нас к королеве-матке. Для убедительности показываем королеве Кольцо диссидентов. Все равно не верит. Предлагает Твинсену пройти Испытание правдой.

...И бросили его в ров, но не со львами, а с тяжелыми шарами. Испытание состоит в том, чтобы разбивать магическим мячиком эти

шары, пока не появится ключ. Этим ключом открываем левую или правую дверь. В средней сидит противная привязчивая муха, с которой, если честно, я не стал возиться, а просто перезагрузился (хотите, попробуйте с ней побороться, даже интересно, что получится). За все труды Твинсен получает еще одно оружие — отличную плевательную трубочку, бьющую гораздо эффективнее отечественных (твинсанских).

Ну что такое, счастье было так близко, а тут облава императорских войск! Похоже, с островом CX придется погодить. Отбиваться от солдат — внутреннее дело местного населения, а Твинсену нужно налево. В прямом смысле. Во втором зале есть два выхода. Нам пока нужен верхний, справа — дырка в стене. Бежим по серпантину, стараясь не попадаться



десантникам, и по висячему мостику — в пещеру. Там идем вверх-вправо и едем на лифте. Обегаем возвышение и узнаем от спрятавшегося героя, что королеву захватили в плен, а остатки сопротивления скрываются на острове Вулкана. А, черт, ключ от тоннеля к CX у королевы, придется ее искать! Пока карабкаемся по лестнице, одеваем Fire Glove и отбиваем огненные шары, которыми плюется морж, — забирай свои подарочки! 5-6 попаданий достаточно. Выпавшим из моржа ключом открываем тумбочку рядом с нашим недавним собеседником и забираем третий фрагмент ключа.

Теперь опять в дырку в стене, воспользуемся вторым выходом. Спускаемся по канату, прыгаем или летим на пристань, опять вызываем лодочника и плывем на остров Вулкана.

Здесь требуется добраться до пещеры с беглецами.

Сперва бежим на край утеса, под которым плавают два камня. Прыгаем на первый, с него летим мимо второго на площадку между двух столбов. Наверх, налево и прыгаем по четырем попеременно всплывающим камням. Поднявшись по каменным ступеням, двигаемся вперед и направо, прыгаем вниз на небольшой островок, с него на проплывающий камень, оттуда — на ступеньку и бежим вправо в пещеру.

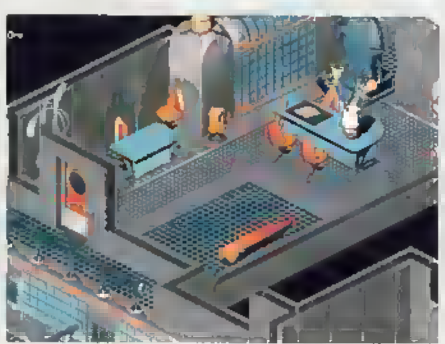
Так-так, королева в тюрьме. В Building Company. Спасибо за информацию, кто со мной выручать королеву? Никого? Жалкие трусы! Прощайте! Из пещеры бежим прямо, на третьем острове с разбегу прыгаем на площадку недалеко от того места, где начали.

Обратно на остров Wannies

Высадившись на острове, неплохо бы помочь старушке, подвернувшей около пристани ногу. Достаем Лечебный рог. Одного выдоха достаточно. За это бабушка точно и ясно подскажет, как добраться до тюрьмы. Теперь бежим в алмазную шахту, там спрыгиваем вниз на транспортер, затем вверх — и в окошко. Оператор не хочет посодействовать?! В отходы его! Переключаем оба рычага в верхнее положение, поднимаемся на площадку над погрузчиком и, дождавшись подходящего момента, запрыгиваем в ящик. Дальше легко. Приехав на склад, по ящикам запрыгиваем на лесенку и лезем на крышу. Видите люк на крыше соседнего здания? Вам туда.

Как благородно, Ваше Величество, лично отвечать перед императором за свои поступки! Только стоит ли?! Впрочем, вам виднее. Только ключик-то... позвольте.

Взяв ключ, мячиком попадаем в кнопку (на стене слева), открывающую ворота, и пробиваемся в главный холл. Ради смеха заверните в кабинет директора.



Эй, во френче, раскошеливайся!

Хлипкий он, боли боится. Возьмем его ключ, отодвинем статую Темного Монаха — и вот Твинсен стал на 150 монет богаче! Не присев ни на минутку, мчимся стремглав на пристань — едем на остров Пчелокомаров.

Конец Императора

Попрощайтесь с лодочником, его вы больше не увидите. Лезьте по канату наверх — и в тронный зал. Ведь именно там, на спинке трона заметил Твинсен многообещающую замочную скважину.



Ура. Ура! Ур... Стоп... Здесь нас уже поджидает, пожалуй, самый крепкий из мини-боссов. Чтобы с ним долго не возиться, защититесь заклинанием, выманите его подальше от трона, прошмыгните к спинке и используйте ключ. Мы в тоннеле! Захватите побольше здоровья. (Зеленые шарики — это не перец горошком — это 60 единиц здоровья!) Вверх на лифте.

Попав на поверхность осмотритесь (не дергаться!), затем достаньте пистолет и спокойно перестреляйте всех в пределах досягаемости. Сперва одного, затем двух с другой стороны. Один из них выронит ключ. С ним идите туда, где сидел один охранник, и смело в дверь. Цепляем на спину реактивный рюкзак и летим мимо моржей и Несси к платформе. На ней вниз — к сокровищнице с бонусами. Нет, правда, — сокровищнице! Огромное количество здоровья, маны, денег, жизней! Самое главное — повторять это можно сколько угодно раз!

Теперь едем на лифте вверх, с разбега прыгаем на нижнюю платформу, нажимаем на кнопку и быстро-быстро, но вместе с тем осторожно летим в открывшуюся на короткое время дверь. Наверху повторяем упражнение "Стоять и стрелять". Убедившись, что охранник наверху находится далеко от Твинсена, поднимаемся по лестнице, сзади, предательски, подбегаем к разине и (как не хочется снова говорить этого слова!) убиваем его. Хватаем ключ, пока никто не прибежал — и в дверь башни, стоящей посередине острова.

Здесь настоящий ад! Пока солдаты не опомнились, бежим прямо к колесу, крутим его, под шквальным огнем поднимаемся по ступенькам, в дверь... В следующей комнате переключаемся в режим Discreet и ждем за бочками, пока гвардеец сверху не спустится к своему коллеге поболтать. Убить вы их пока все равно не сможете. Рвем налево — вверх к колесу, открываем дверь. Пулеметчик, хоть и не сопротивляется, но все равно заслуживает смерти за прошлое. Берем

ключ со стены и прыгаем вниз. Бежим в дальний угол, устраняем солдата, открываем ключом дверь.

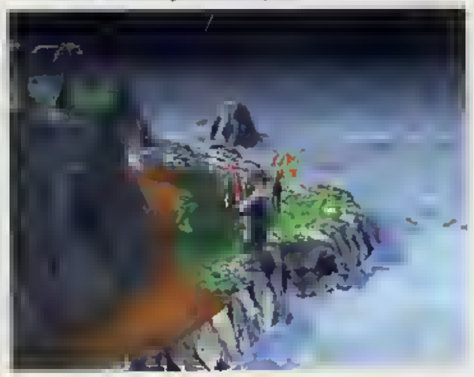
Наконец-то! Твинсен добрался таки до секретного логова Императора!



Прощайся с жизнью, презренный!

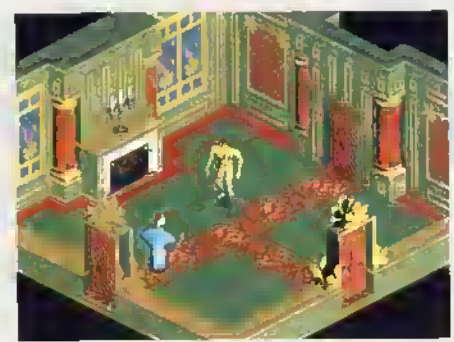
Выслушав все, что он думает о перспективах Твинсена, избавляем планету от узурпатора. Нет, вы подумайте, какой гаденыш! При смерти, а кнопку нажать успел! И полетела Луна к планете Твинсан, обещая там смерть и разрушения! Хоть и поздно, но появляется Sendell. Не зря собирали мы все эти фрагменты! Всего-то один остался! К нему теперь и направимся. Перед уходом из операторской, захватим из сундука саблю и тут же ее опробуем на гвардейце. Работает!

Далее повторим путь к комнате с двумя гвардейцами. После того как исчезнет второй, он выронит ключ. Если не выронит, выйдите из этой комнаты и убейте гвардейцев снова. Теперь



по лестнице наверх, в диспетчерскую космопорта острова CX. С ключом зажигания бежим наружу — и в корабль. На нем Твинсен благополучно прилетит на остров Отрингал, прямо к императорскому дворцу, где, как вы уже догадались, и находится последний фрагмент ключа. На соседку внимания обращать не стоит, хотя любопытно проследить изменение ее отношения к Твинсену до и после полета. Не обольщайтесь, это у нее профессия такая!

Императорская гвардия — крепкие ребята! Но Твинсен круче, особенно с такой саблей. Завоевав ключ, идем во дворец. Во дворце вы рано или поздно доберетесь до двойных дверей. По дороге, правда, пришлось убрать кучу народу, а среди них — переметнувшегося к плохим Stanley из Time Commando.



Stanley, Stanley, на чьей ты стороне?

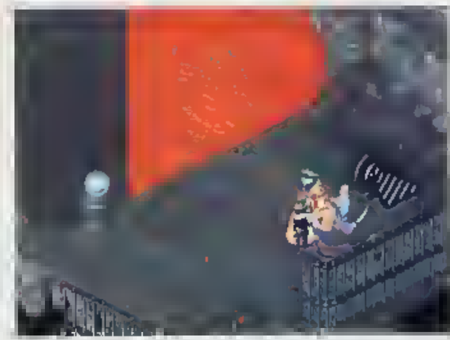
Заходим в тронную залу. Не бойтесь, босс здесь хоть и грозный, но слабенький. Голой пяткой против сабли! Теперь вы счастливый обладатель полного ключа и четвертого уровня магии! Покидаем дворец и любой ценой добираемся до пристани. В казино идти уже не стоит, сами попробуйте. Лишний раз убедитесь, что с джек-потом так просто не отпускают. Да и в сувенирном магазине уже подстава сидит. Так что прямиком на такси — и на остров Celebration!

Фанфрок возвращается

В храме встаем около алтаря и используем ключ. Какова скульптура! Величественное зрелище! Идем на улицу, чтобы лучше разглядеть. А вот и старый знакомый, доктор Фанфрок! Выжил, значит. А ведь бил его Твинсен в первой серии весьма и весьма основательно. И ведь жизнерадостный какой! Даже на изысканные оскорбления никак не реагирует. Но мы его так просто не отпустим, не правда ли? Прыгаем по колоннам на книгу, затем по руке статуи внутрь. Вдохните поглубже и приготовьтесь к решающей схватке. К этому моменту у Твинсена должно быть 8-9 жизней. Уверяю вас, ни одна из них не окажется лишней!

Честно говорю, что здесь я чего-то не понял. По идее, на первом уровне статуи, в комнате с четырьмя экранами, должны сидеть твинсанские мудрецы, которых надо освобождать. Но я нашел лишь пустую комнату! Может, кто-то другой постарался, или я что-то не так сделал... Короче, обойдемся без мудрецов — и без них забот полон рот.

Сразу бежим налево к слону-ракетчику, убиваем его и едем на лифте наверх. Эх, немного не успел! Конечно, телепортироваться-то Твинсен так и не научился в отличие от Фанфрока! Едем на лифте обратно... и тут облом! Ничего, бежим прямо и чуть левее от лифта и прыгаем в яму. На нижнем уровне бежим все время вниз, к еще одному слону-ракетчику. Легче всего его и двух подбежавших врагов убить ударом молнии. Хватаем ключ. Бежим обратно к месту, куда Твинсен упал сверху. Видите дверь? Смело в нее, и на лифте вниз. Здесь не спаще! Убиваем очередного ракетчика, открываем ключом дверь. Здесь обязательно сохранитесь! Желательно, чтобы в этот момент у Твинсена была полная мана. Кастуем Protection и через мостик бежим обрушить наш праведный гнев на Фанфрока.



Две крысы, два Фанфрока, не много ли на одного!

О горе, горе! О злодей! Это ведь дети, а ты их живьем в лаву! Так умри же вместе со своим оборотнем! Тут важно сначала убить настоящего Фанфрока, а то фальшивый будет телепортироваться снова и снова.

Вечно живые дети

Итак, все враги мертвы. Но какой теперь смысл жить, как Твинсен взглянет в глаза безутешным родителям! Что он сможет ответить на молчаливое презрение в глазах жены! Нет ему ни прощения, ни снисхождения!

Ладно, пойдем глянем, может, хоть косточки обугленные удастся спасти... Хоть какая-то память! Подходим к краю пропасти, где исчезли дети.

И вдруг... ТА-ДА-ДА!!! Живы, живы детки! Подхватил их на своем могучем корабле друг Баладино. Все, совесть чиста. А то, что сам не успел, так ведь никто дома не узнает!..

Видимо, на этом месте авторы игры решили нас пожалеть и оставили сам процесс спасения планеты и сцену всеобщего братания на финальный ролик. Смотрите и радуйтесь! Вы это заслужили.



Игорь Обухов

Что написано лучом...

"Железный" отдел Game.EXE провел проверку на "профпригодность" шести самых распространенных моделей CD-рекордеров...

Каждый раз, заканчивая работу над номером, нас охватывает паника: куда девать ту прорву информации, что скопилась на наших винчестерах за эти три с небольшим недели? Гигабайты графики (шотов, скетчей, видеороликов, демо-версий игрушек, рекламных материалов) и текстовых файлов, которые бог еще знает когда понадобятся, сыто лежат на отнюдь не безразмерных жестких дисках наших PC, "перекрывая кислород" (буквально!) новой информации, круглосуточно поступающей в редакцию.



Не правда ли, аналогичные проблемы время от времени (но, надеюсь, в несколько облегченном варианте) сваливаются и на ваши головы? Ведь так? Винчестеры, увы, отнюдь не резиновые, и растягиваться еще не научились...

Выходов из этой классической ситуации, как обычно, несколько. Можно: а) объявив санитарный день, взять и стереть все к чертовой бабушке; б) воспользоваться "услугами" одного из сменных накопителей — сбросить всю эту прорву данных на магнитооптический/магнитный диск (помните, мы тестировали соответствующие устройства?); в) наконец, записать все это на магнитную ленту (стример).

Но нужно ли? Не проще ли вставить в привод CD-ROM обычный компакт-диск и...?

И ежу ясно — проще. Но лишь с одной маленькой, но принципиальной оговоркой: привод CD-ROM должен быть не простой, а *умеющий записывать компакт-диски*. И только. Согласитесь, иметь дело с обычным "компактом", распознаваемым любым CD-ROM-драйвом, будь он хоть 1-, хоть 24-скоростным, и удобней, и приятней (где сейчас нет CD-ROM'ов!).

Словом, мы тут на днях разжились очень приличным CD-рекордером, на который возлагаем большие надежды в деле спасения редакции от информационного взрыва. Разумеется, не с бухты-барахты разжились, но проведя несколько дней в тестовых муках и последующем анализе полученных результатов. Интересует вас это? Конечно, интересует. А потому позвольте рассказать вам, как было дело.

Как проходило тестирование

Установка

Испытуемые CD-R'ы (аббревиатура от "Compact Disk Recorder") от шести производителей устанавливались (естественно, по очереди) на тестовую машину Packard Bell (Pentium 100, 16 Мбайт RAM, ОС Windows 95) и подвергались с нашей стороны всяческому тестовому "глумлению", а именно — их заставляли читать и записывать определенную информацию, проверяя, насколько хорошо они обучены этому ремеслу.

Чтение компакт-дисков

Операция, как вы догадываетесь, немаловажная: при работе с реальной информацией всегда возникают задержки, связанные с необходимостью поиска данных на треке CD и перемещением считывающей головки драйва между индексом диска и областью, где записан файл.

Здесь надо заметить, что при разговоре о CD среднее время доступа имеет исключительно теоретический интерес, так как оно практически одинаково у, например, всех двухскоростных CD-ROM'ов (что вызвано особенностями формата компакт-диска), однако среди приводов есть "быстрые" и "медленные". Данный тест направлен на выявление именно этой характеристики: тестировалась *скорость чтения* с реального компакт-диска. Для чего был выбран довольно специфичный диск, содержащий порядка 3500 файлов длиной от нескольких байтов до десятков мегабайтов, с огромным количеством директорий и поддиректорий.

В результате тестировалась не столько

Фото Сергея Цулимова

скорость чтения информации с CD, сколько *способность привода оптимизировать обращения к диску и правильность работы с внутренним буфером*.

Ну а далее производилась предваряющая запись компакт-диска операция — создание на винчестере так называемого образа будущего CD с использованием входящего в комплект поставки программного обеспечения.

Запись компакт-дисков

В ходе тестирования на каждом устройстве записывалось несколько компакт-дисков: во-первых, записывался многосессионный диск, содержащий несколько сессий с данными; во-вторых, проводилась запись комбинированного диска с данными и музыкальными треками. Во время записи CD измерялись *скорости передачи информации* и *записи*. Как и ожидалось, результаты разных сеансов записи на каждом из устройств совпадали с точностью до ошибки измерения.

Очевидно, что для записи на диск требуется специальное ПО (из-за особенностей устройства записываемого CD у вас не получится использовать стандартные средства работы с дисками, входящие в состав ОС). Все бывшие в работе устройства комплектуются одной из двух программ: Easy-CD Pro или Gear (CD или MM, но эти версии практически не отличаются), чье предназначение, говоря упрощенно, заключается в перемещении информации с вашего винчестера на записываемый компакт-диск. Кроме того, указанные программы поддерживают создание образа с уже записанного компакт-диска и позволяют вести запись CD во всех поддерживаемых устройствами режимах.

Различия между программами. Easy-CD Pro позволяет записывать файлы с винчестера на CD напрямую, не создавая образа диска, благодаря чему эта программа менее требовательна к количеству свободного места на винчестере. Gear, напротив, перед началом записи обязательно создает образ диска (и еще несколько странных мелких файлов), из-за чего этой программе может потребоваться до 650 Мбайт свободного пространства на вашем жестком диске.

Результаты тестирования

Все проблемы, встреченные при установке приводов, чтении и записи дисков, отражены ниже в обзоре результатов тестирования. Отсутствие упоминания итогов каких-либо из вышеперечисленных действий означает, что все прошло как должно, ни проблем, ни поводов для восторга не возникло...

Dysan CR-622

$485, 2x/6x*, IDE

CD-рекордер использует шину IDE, что, конечно, делает его много дешевле, но... но это, несмотря на простоту инсталляции и прочие радости, приводит к ряду довольно неприятных моментов.

Итак, инсталляция действительно проста и длится ровно столько, сколько требуется времени на закручивание четырех винтов и подсоединение питания и IDE-шлейфа (увы, последний, в отличие от винтов, в комплекте не поставляется). Windows-драйверы (95/NT), что очевидно, устанавливаются сами собой, а вот драйверов для DOS в комплекте нет. И это печально, как любое ограничение: ведь не всегда же мы "живем" в "Окнах", не перевелись еще DOS-игрушки, иногда хочется, не запуская Windows, послушать музыку (вы не забыли, что CD-R работает и как обычный CD-ROM-драйв?)...

Теперь наступает очередь прилагаемого ПО. И тут есть маленькая тонкость. Программа Easy-CD Pro, поставляемая в комплекте, прекрасно осведомлена о существовании CD-R'ов с IDE-интерфейсом, позволяет записывать с их помощью диски, но только любая запись приводит к возникновению сообщения об ошибке "SCSI communication error (Code 220-10-00-00)", что несколько нервирует. Не пугайтесь, подождите, пока не перестанет мигать красная лампочка (если она не мигает

* Здесь и далее первая цифра означает кратность скорости записи, вторая — скорости чтения.

Записываемый CD (реже — CD-R, сокращение от "CD Recordable") — компакт-диск, отличающийся от обычного добавлением на отражающий слой органического красителя. Краска имеет способность разрушаться под воздействием температуры, что и используется для записи: луч лазера нагревает точку, краска разрушается, отражающая способность поверхности в этом месте меняется — бит информации записан.

CD-R (Compact Disk Recorder) — устройство для записи на компакт-диск. Вообще говоря, CD-R'у все равно, что и как записывать на CD. Но это не безразлично нам. Есть несколько стандартов, накладывающих ограничения на записываемую на диск информацию. Некоторые из них сейчас стали скорее рекомендациями. Например, для обеспечения совместимости ваших дисков со ВСЕМИ приводами следует делать не более девяти уровней поддиректорий, хотя при правильной настройке Windows 95 и использовании современного привода, прочитается диск и с 15-ю уровнями.

Другие ограничения жестче: так, многосессионный диск не может содержать музыкальных треков. Как правило, нарушить обязательные стандарты вам не позволит программа записи на компакт-диск.

Еще одна тонкость: существует несколько форматов для компакт-дисков — CD-ROM, CD-ROM XA, Audio-CD и др. Если вы записали сессию в формате CD-ROM, то все остальные сессии должны быть в этом же формате, и вам просто не дадут записать на этот диск сессию в формате CD-ROM XA.

хотя бы минуту — значит, вы дождались). После окончания записи запустите стандартный CD-проигрыватель и инициируйте в нем кнопку выброса диска. Если диск не выехал (нажимать кнопку на самом CD-R, кстати, тоже бесполезно), — перезагрузите компьютер. И только после этого вы обычно получаете вполне работоспособный компакт-диск. Уф-ф...

Слово "обычно" сказано не случайно. К сожалению, с этим приводом есть еще одна проблема — не связанная с программным обеспечением. При попытке создать диск с обычными и музыкальными треками на выходе имеем CD, не читаемый компьютерными CD-ROM'ами (во всяком случае ни один из редакционных приводов его "не раскусил"), однако бытовые лазерные проигрыватели прекрасно воспроизводили музыкальные треки с этого диска.

В остальном же это довольно шустрый для своего класса CD-R, достаточно быстро работающий как обычный CD-ROM, слабо греющийся, что говорит о небольшом энергопотреблении и о том, что ваш компьютер не будет перегреваться.

Да! Вот еще что. С большой вероятностью можно утверждать, что в ближайшие год-два вы не найдете какого-либо другого программного обеспечения для этого CD-R, так как все пакеты для записи на CD рассчитаны на использование устройств на SCSI-шине.

Sony CDU926S

$475, 2x/6x, SCSI

Пожалуй, самый медленный из всех приводов, с которыми мы имели в этот раз дело. Нет, безусловно, записывает он на скорости около 300 Кбайт/с, но вот скорость чтения едва-едва превышает "4-скоростной" (для CD-ROM) рубеж и уж никак не дотягивает до заявленной величины 6x. Очевидное достоинство данного рекордера — использование шины SCSI, что обычно избавляет от множества проблем. К недостаткам можно отнести то, что поставляемый в комплекте SCSI-контроллер так и не удалось заставить работать: он либо не замечался "всезнающей" Windows 95, либо, если мы прямо указывали ОС, где следует искать своенравный контроллер, намертво вешал систему.

С другим SCSI-контроллером CD-R заработал сразу и без вопросов. Судя по всему, проблема с "родным" контроллером заключается в том, что это довольно пожилая модель, и для ее поддержки требуется специальный драйвер. Windows 95 определяет эту карточку как Adaptec AIC-6X60, хотя в документации написано "Adaptec AVA-1505". Кстати сказать, в программе установки драйверов для DOS, которая тоже отказывается работать, эти устройства перечислены одной строкой, то есть, с точки зрения компьютера, совпадают, а вот драйверы для Windows 95 у них разные...

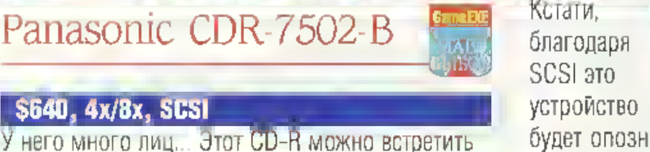
Еще одной особенностью CDU926S является необходимость использования Caddy, плоской коробочки, в которую вкладывается CD. И это правильно, поскольку в случае необходимости дописывания на один и тот же диск небольших объемов информации Caddy защитит его от пыли и наших грязных пальцев. Однако это теория, на практике же процедура иной раз утомляет. Единственный выход — хранение каждого диска в персональном Caddy, что, как вы догадываетесь, граничит с бредом сумасшедшего.

Трек (Track) — спиральная дорожка на диске, содержащая информацию. На диске может быть несколько треков, расположенных последовательно. Например, на музыкальном CD каждая композиция является отдельным треком. В треках может находиться не музыка, а информация. Кстати, из-за того что треки на CD спиральные, возникает множество неприятностей — таких, как большое время доступа, невозможность записывать информацию в произвольном порядке, а только последовательно, и проч.

Сессия (Session) — результат одного сеанса записи на диск при записи в многосессионном (Multisession) режиме. Исторически этот режим появился из-за необходимости записи информации по частям. После возникновения стандарта первое время требовалось, чтобы последняя сессия была "закрыта" (в конец сессии помещалась специальная запись); если последняя сессия была закрыта, то дописывать что-либо в конец диска было нельзя. Сейчас большая часть приводов CD-ROM может работать с дисками с незакрытой последней сессией, что позволяет читать информацию и с ▶

Модель	Кратность скорости (запись/чтение)	Скорость записи (Кбайт/с)	Скорость чтения (Кбайт/с)*	Интерфейс	Контроллер	ПО	Поддержка ОС	Цена
Dysan CR-622	2x/6x	295	557	IDE	Нет**	Easy-CD Pro	Windows 95, NT	$485
Sony CDU926S	2x/6x	290	435	SCSI	Да***	Easy-CD Pro	Windows 95, NT****	$475
Panasonic CDR-7502-B	4x/8x	507	823	SCSI	Да	Gear	то же	$640
Yamaha CDR400t	4x/6x	577	632	SCSI	Нет	Нет	то же	$750
Philips CDD-2600i	2x/6x	299	535	SCSI	Да	Gear	то же*****	$575
Mitsumi CR-2600TE	2x/6x	299	605	IDE	Нет**	Easy-CD Pro	Windows 95, NT, DOS (только чтение)	$395

* На 12-скоростном приводе CD-ROM тестовый диск читался со скоростью 1346 Кбайт/с.
** Не требует отдельного контроллера на системах, удовлетворяющих минимальным требованиям.
*** Заставить его работать во время тестов не удалось.
**** Плюс все ОС, поддерживающие SCSI.
***** Плюс драйверы для DOS и Windows 3.1 в комплекте.

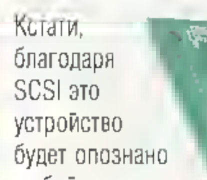


Panasonic CDR-7502-B

$640, 4x/8x, SCSI

У него много лиц... Этот CD-R можно встретить под множеством торговых марок. Нам достался экземпляр с именем "Compro". Это устройство очень быстро читает (все-таки восемь скоростей) и не менее проворно записывает диски, не дотягивая при этом до привода от Yamaha, хотя и опережая все остальные CD-R'ы. Внушительных размеров красивая коробка с массой документации, очень приличный SCSI-контроллер на шине PCI.

Устанавливать этот рекордер — одно удовольствие: вставляем в компьютер контроллер и CD-R, соединяем их кабелем, подключаем питание — и готово. Остается лишь инсталлировать ПО.



Кстати, благодаря SCSI это устройство будет опознано любой программой записи на CD. Заявляется совместимость с Windows 95 и NT, но учитывая, что привод может выступать как обычный SCSI CD-ROM, его можно использовать для чтения дисков под любой ОС (в том числе и DOS), применив стандартные драйверы. Впрочем, это в равной мере относится ко всем CD-ROM'ам с интерфейсом SCSI.



Yamaha CDR400t



$750, 4x/6x, SCSI

Этот CD-R попал к нам в так называемой OEM-упаковке (буквально: в упаковке для сборщиков компьютеров): огромная коробка, а в ней сам привод и всего одна книжечка, и никаких контроллеров, программ, драйверов (да и не нужны они ему), "шнурков". Тестируя рекордер, мы подключили его к контроллеру из комплекта Panasonic'а. Естественно, он подключился без проблем и сразу же заработал.

Замечу, что у этого привода самая высокая скорость записи, очень неплохая скорость чтения. В устройстве и внешнем виде CDR400t (правда, не только в его) прослеживается наследие тех времен,

не до конца записанных CD (это вовсе не означает, что, выключив компьютер посреди сеанса записи, вам не придется выбрасывать записываемый диск).

TAO (Track at once) — режим записи, при котором за сеанс записывается один трек. Обычно используется для записи многосессионных дисков.

DAO (Disk at once) — режим, при котором весь диск записывается за один сеанс (дописывать информацию на такой диск уже нельзя).

Исторически это первый режим записи на компакт-диск. Поддерживается не всеми CD-R'ами, так как легко заменяется комбинацией записи в режиме TAO и дописывания записи, закрывающей диск.

Образ диска — файл(ы) на винчестере, в котором(ых) содержится все то, что было или будет записано на компакт-диске (вместе со служебными данными, индексами и пр.), при этом каждый трек диска записывается в отдельный файл. Используется для подготовки к записи нового диска или для дублирования существующего CD.



придется, но никаких проблем в процессе не возникает, и в конце концов все заработает — и довольно неплохо.

Что еще? Этот привод прекрасно читает и пишет во всех мыслимых режимах.

когда Caddy был обязательным атрибутом CD-R'ов: "хлипкого" вида Tray (та самая штука, на которую кладется диск), в убранном состоянии закрывается крышечкой, совсем как в системах, использующих Caddy.

Само собой, данный CD-R распознается любой программой записи на CD, поддерживает все мыслимые режимы записи и — в общем и целом — оставляет очень хорошее впечатление: никаких проблем ни в одном из тестов записи или чтения. Жаль только, что больно уж дорог...

Philips CDD-2600i

Game.EXE 1997 Лучшая покупка

$575, 2x/6x, SCSI

Без всяких натяжек: самый что ни на есть "средний" CD-R (слово "средний" в данном случае означает "не плохой, но и не выдающийся"). SCSI-интерфейс, легкая и быстрая установка-настройка, не слишком высокая скорость чтения (но и не слишком низкая), приличная скорость записи. Очень неплохая документация, SCSI-контроллер, все необходимые провода и винтики в комплекте. Правда, людям, не признающим ничего кроме plug'n'play, с карточкой, идущей в комплекте с этим CD-R'ом, лучше не связываться: она может потребовать разбирательства с настройками Windows, с параметрами, прописанными в самой карточке, с установкой и настройкой драйверов. Повозиться

Mitsumi CR-2600TE

$395, 2x/6x, IDE

Еще один CD-R с интерфейсом IDE. Очень быстрый, но и почти с теми же проблемами, с которыми мы столкнулись, работая с Dysan'ом: после записи программа, кстати, такая же как и у Dysan'a, выдает сообщение об ошибке. Далее совершаются те же самые телодвижения: дожидаемся окончательного "затухания" лампочки "Write", перегружаем компьютер и достаем диск. Правда, в отличие от Dysan'a это привод не "убивает" диск при записи звуковых дорожек (по крайней мере в наших тестах этого не было). Зато в наличии другая не слишком приятная особенность — рекордер не любит "дочитывать" треки с данными для создания образа диска: доходит почти до самого конца — и останавливается, а программа через некоторое время заявляет, что-де диск испорчен, потому и не читается (что, разумеется, неправда).При этом никаких проблем при чтении файлов с тех же дисков не наблюдалось...

CR-2600TE не поддерживает режим записи DAO — видимо, его создатели считают этот режим устаревшим, и, сдается нам, они правы.

Резюме

У большинства прошедших тестирование устройств есть внешние версии, но мы их не испытывали, поскольку вся разница между внешним и внутренним исполнениями укладывается в два понятия: цена (внешние — дороже) и возможность переноски. И все.

Рекордеры поддерживают все общепринятые и некоторые не очень распространенные форматы компакт-дисков (кроме особо упомянутого случая).

CD-R'ы с интерфейсом IDE дешевы, неплохо работают, но назвать их "хорошей покупкой" мешает недостаточная поддержка со стороны производителей ПО, а также проблемы с теми программами, которыми они комплектуются.

Впрочем, не стоит исключать возможность, что через год-другой, в случае активности софтверных компаний, эти CD-R'ы смогут завоевать популярность. Пока же стоит покупать приводы исключительно со SCSI-интерфейсом.

Ну а теперь награды:

Наш выбор
Panasonic CDR-7502-B

Лучшая покупка
Philips CDD-2600i

Специальный приз
Yamaha CDR400t

Спасибо!

Редакция .EXE выражает признательность фирмам, предоставившим для тестирования CD-рекордеры и CD-R-диски:

Техмаркет	214-2121
Имидж	246-2113
CompuLink	935-8891
MPC Club	943-9293

In This Issue

Cover Story

La Vie en 3Dfx
(Our Future Vision of Games Shall be in 3Dfx! - *Simplified French*)

Hey, it's the revolution of the third generation of video cards out there. Russia, however, is still on the outskirts of ground zero though the invasion of new video cards is expected here soon. So, .EXE experts tested several video cards that our readers can afford and even find in the nearest computer store round the snowy corner. Among the second generation chipsets for video cards mentioned here we found ones to fall in love with: **3Dfx Voodoo Graphics** and **Voodoo Rush** (Diamond's Monster 3D and Orchid's Righteous 3D cards). Do you want to know what life is without pixels? Do you know what it feels to hit a wall in Quake and not even notice that it is a texture, not even a wallpaper? In fact, the 3Dfx chipset is the prototype to meet the third generation standards. Welcome yet another Standard de Facto and get a faster vision with faster hardware!

A team of .EXE editors visited the European Computer Trade Show that took place in London early September and share their impressions and views of the new games scheduled to hit the market soon. Learn more about the Fathers and Mothers of the Gaming World from the stunning revelations of ***Roberta Williams*** and ***Brian Reynolds*** in their first eye-to-eye interviews to Russian journalists.

Action

Vangers: One for the Road, by K-D Lab/BUKA. Sometimes, a game is slightly more than a game. This one is undoubtedly an action, however, there is way TOO much literature, too much of a sophisticated graphic solution, and the story is way too complicated for just an action. If you are ready to explore this enormous phantasy world of creatures who are half-robots and "mechos" who are more than half-alive, get the demo from the publisher's web-site.

Hexen 2, by id Software/Activision. It's finally here. It's monsters are better looking and far smarter than their Quake siblings. If you are tired of Q's "256 shades of gray-and-brown" you'll find the H2 world a more colorful place to wipe out monsters. Eric Biessman, one of its principal designers, tells us what it means to design a great game. Our Choice!

We take a first look at **Quake 2**. The demo reveals lots of improvements made to the story and missions, you'll have a variety+ of enemies to shoot at, and quite an arsenal of weaponry to use. We hope there is a lot more to come. Get ready for a multiplayer net game with 200 players!

Strategy

Vseslav The Sorcerer: The Clan of Dragomir, by Snowball Interactive/1C, is the first game in a series of Time Records offered by a domestic developer/publisher tandem. A well-developed real-time RPG strategy to be released next month. Enjoy an interview with the developers.

What would you have sacrificed to cast a look at **Sid Meier's Gettysburg!**? Two of our editors got a unique chance to watch the GAME being played by its principal creator. Brian Reynolds demonstrated this exciting real-time battle strategy during his first interview to .EXE.

Imperialism, by FrogCity/SSI, is worth fighting for. Diplomacy, production, trade, and war are the key words in this game. Have you read Marx lately?



Don't even bother to, simply play this game to get an idea, it may take you as long as getting to the last page of Das Kapital.

War, Inc., by Optic Software/Interactive, is a unique real-time strategy where your intellectual effort may win you a full-length emotional reward. Can you ask for more? Our Choice!

Dark Reign: The Future of War, by Auran/Activision, has been advertised as a sure C&C killer, we think it's absolutely the one. Its open interface and unlimited build-up capabilities make the gaming space the playground of your phantasy and imagination. Our Choice!

Adventure

Black Dahlia, by Take 2. Who said interactive video is dead? Watch the blood-chilling serial killer story from the makers of Ripper in the rolling demo. The plot is based on a real case of "the Torso Killer", still unsolved. Famous actors, including Dennis Hopper, will star in this epic interactive thriller.

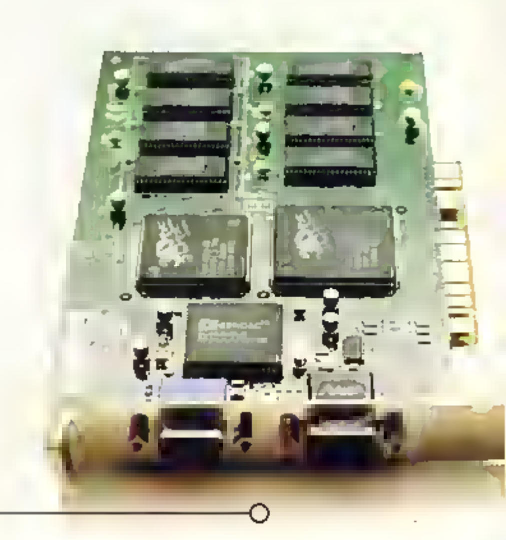
The Feeble Files, by Adventure Soft, is a nice nostalgic point-and-click 3D adventure. Don't expect all these new age hi-tech bells and whistles. This good old alien Anti-Utopia will keep you busy for a while.

Hardware

This month we tested CD recorders that are gradually becoming the reality of multimedia and gaming world. Our Choice goes to **Panasonic CDR-7502-B**. Best Buy goes to **Philips CDD-2600i**. Special Prize goes to **Yamaha CDR400t**.

Our address:

GAME.EXE
2nd Roschinsky Proezd, 8
117419, Moscow, Russia







По условиям оптовых закупок и услови
работы в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»
Москва, 123056, а/я 64, Селезневская,
☎(095) 737-92-57 (многоканальный)
факс (095) 281-44-07
admin1c@company-1c.msk.ru, www.1c.r



1С:Геймос "БРАТЬЯ ПИЛОТЫ. По следам полосатого слона"

Эта очень веселая приключенческая игр создана совместно фирмой **"1С"**, компание **"Геймос"** и студией **"Пилот"** по мотивам попу лярного мультфильма.

Сценарий игры выдержан в духе паро дийного детектива, в котором знаменитые сы щики **Братья-Пилоты** (они же **Шеф** и **Коллег** вынуждены искать выход из очень непросты ситуаций, то и дело возникающих в ходе рас следования дела о похищении полосатого сло на по кличке **Балдахин** (особые приметы: *пр звуках трубы теряет волю*) злодейским злодее и начинающим международным террористо **Карбофосом** (он же О,О-диметил-S-1,2-дикар боэтоксиэтилдитиофосфат; особые приметы: *табуреткой*) из зоопарка города Бердичева. Ва придется решить ряд головоломок, пережить на пряжение погони, окунуться в атмосферу "трил лера", пройти через серию комически ситуаций. Живой юмор игры нравится детям взрослым.

Системные требования:
486DX2/66, Ram 8Mb, 2xCD-ROM, Windows-совместим звуковая плата, Windows 95 или N

Спрашивайте игру 1С:Геймос «Братья Пилоты» и другие популярные программы для домашних компьютеров в магазинах ассоциации «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Мясницкая, 17
(м. "Лубянка")
ул. Тверская, 19
маг. "Академкнига"
(м. "Пушкинская")
ул. Смольная, 24 А
(м. "Речной Вокзал")
Ленинский пр-т., 99,
маг. "Электроника"
(м. "Проспект Вернадского")
Ленинский пр-т., 87/1,
маг. "Тигрис"
(м. "Ленинский проспект")
Комсомольский пр-т, 28, (МДМ),
"Интернет-салон"
(м. "Фрунзенская")
ВВЦ. пав. IV Межотраслевой (69).
"Интернет-салон" (м. "ВДНХ")
ВВЦ. павильон "Металлургия",
маг. "МИКС" (м. "ВДНХ")
ВВЦ, павильон 48 (м. "ВДНХ")
Магазины компании "СВ":
ул. Монтажная, 7/2
(м. "Щелковская")
ул. Профсоюзная, 16, к. 10
(м. "Академическая")
ул. Пушечная, 4
(м. "Кузнецкий мост")
Компьютерные салоны фирмы "LANDATA":
Осенний бульвар, 7, корп. 2
(м. "Крылатское")
ул. Народного ополчения, 28, корп. 1
(м. "Октябрьское поле")

Барнаул
ул. Деповская, 7

Березники
пр-т Ленина 12 А

Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владимир
ул. Московская, д. 11

Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32

Ижевск
ул. Советская, 8А

Йошкар-Ола
ул. Советская, 95

Казань
пр. Ямашева, 36

Киров
ул. Московская, 12

Ковров
ул. Мичурина, 6/45

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85А

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15,
салон "SKY SYSTEMS"

Мурманск
ул. Воровского, 17А

Муром
ул. Куликова, 3

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Новгород
ул. Комсомольская, д. 12

Новосибирск
Красный проспект, 157/1
ул. Державина, 75

Норильск
пр-т. Ленина, 22

Одесса
ул. Жуковского, 2

Оренбург
Матросский пер., 2

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75-200

Пятигорск
ул. Московская, 84
ул. Бульварная, 10

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон "Лавка Гэндальфа"

Самара
ул. Стара-Загора, 202,
ТЦ «Колизей»
(секция «Золотая нива»).

Санкт-Петербург
Лермонтовский пр., 54,
маг. "Юпитер"
Лиговский пр-т., д. 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр "Kell"
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет
"АСКоД"

Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1

Таллинн
Ул. Пуиестее, 16,
Компьютерный салон
"IBEKS"

Тутаев
ул. Моторостроителей, 63

Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Центральный Универмаг 1 эт.

г. Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 71

Челябинск
Свердловский пр-т., 31,
компьютерный салон
"BEST"

Чита
Амурская, 91